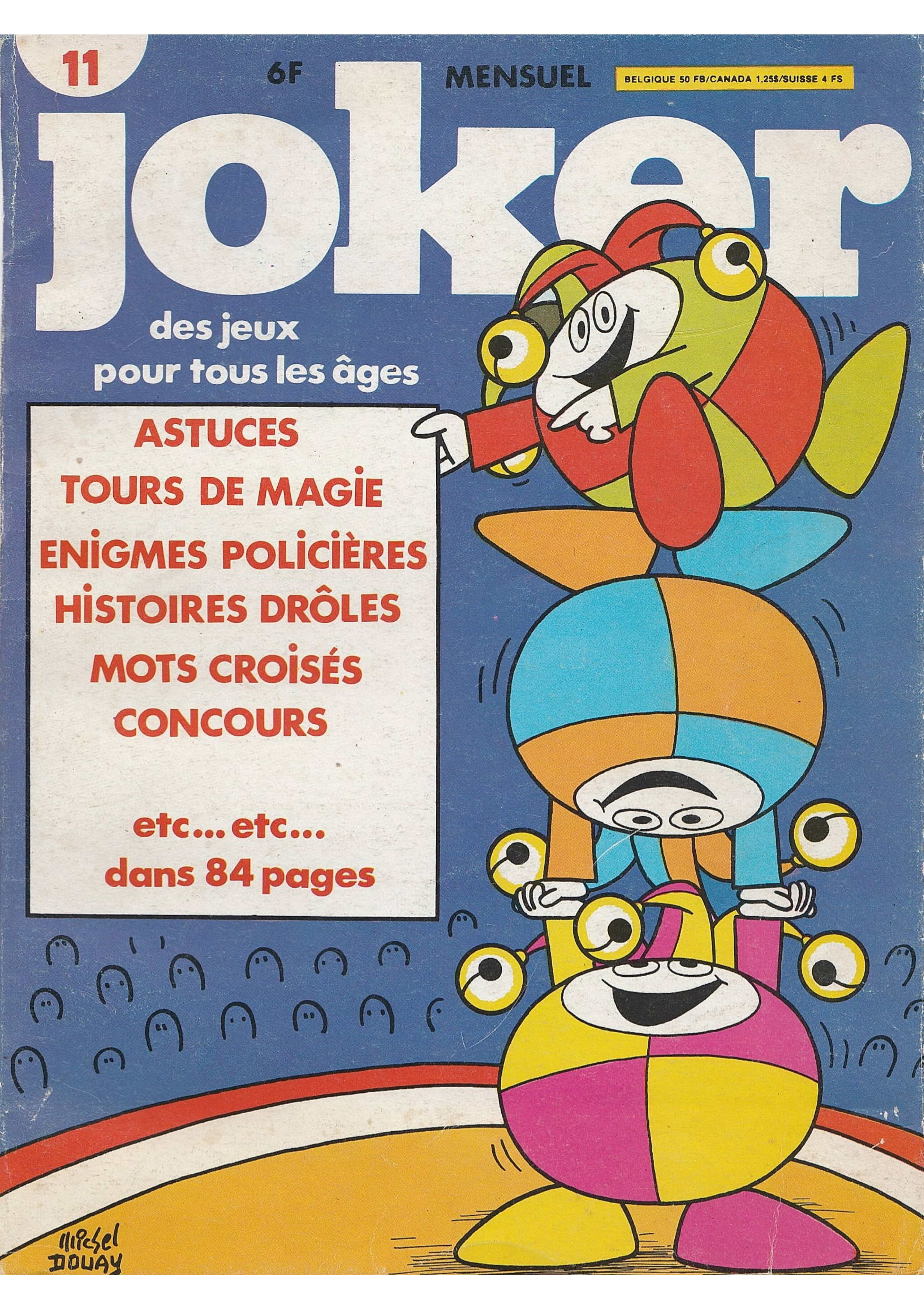
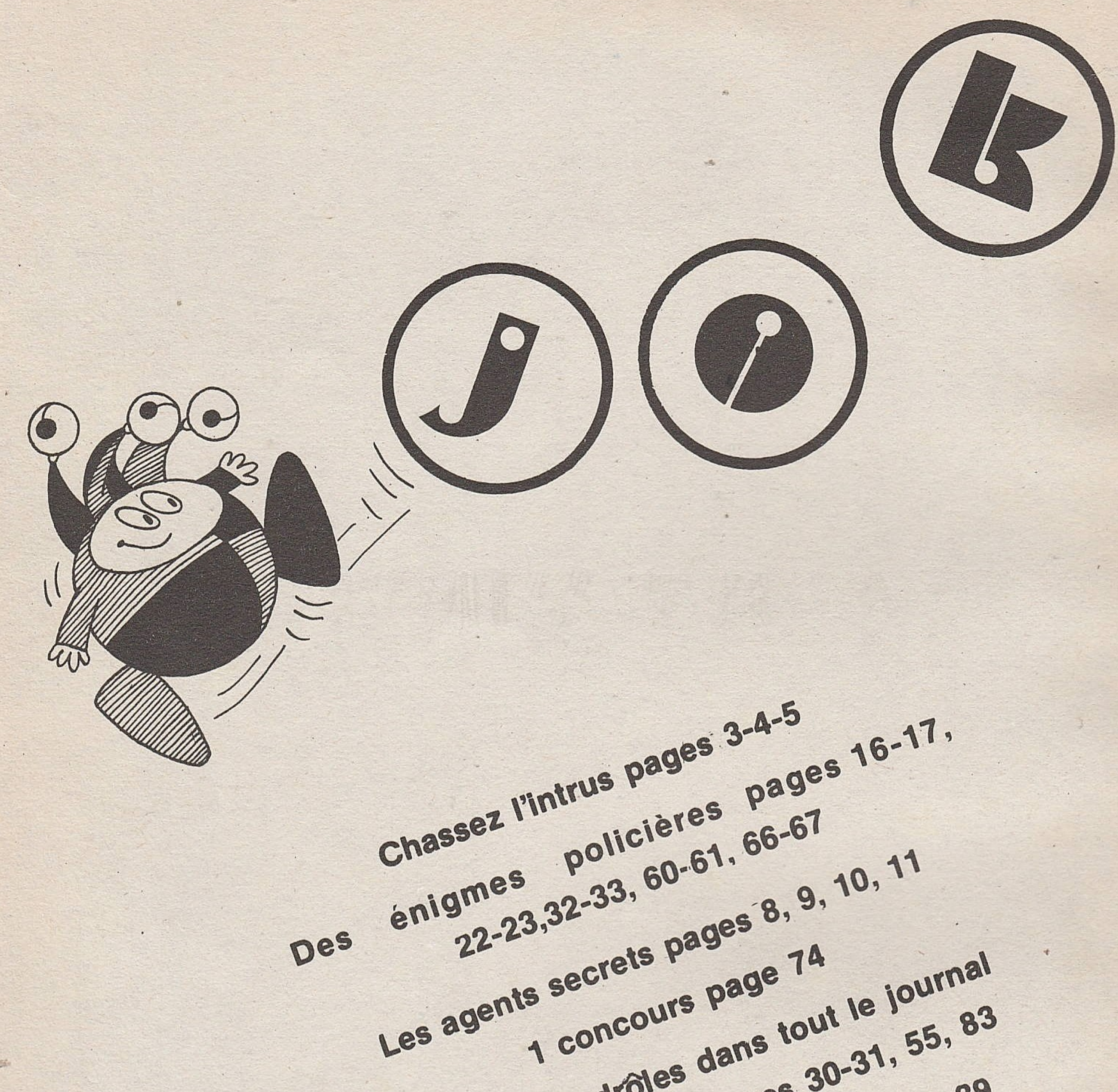


11
6F
MENSUEL
BELGIQUE 50 FB/CANADA 1.25$/SUISSE 4 FS
joker
des jeux
pour tous les âges
ASTUCES
TOURS DE MAGIE
ENIGMES POLICIÈRES
HISTOIRES DRÔLES
MOTS CROISÉS
CONCOURS
etc... etc...
dans 84 pages
Michel
DOUAY



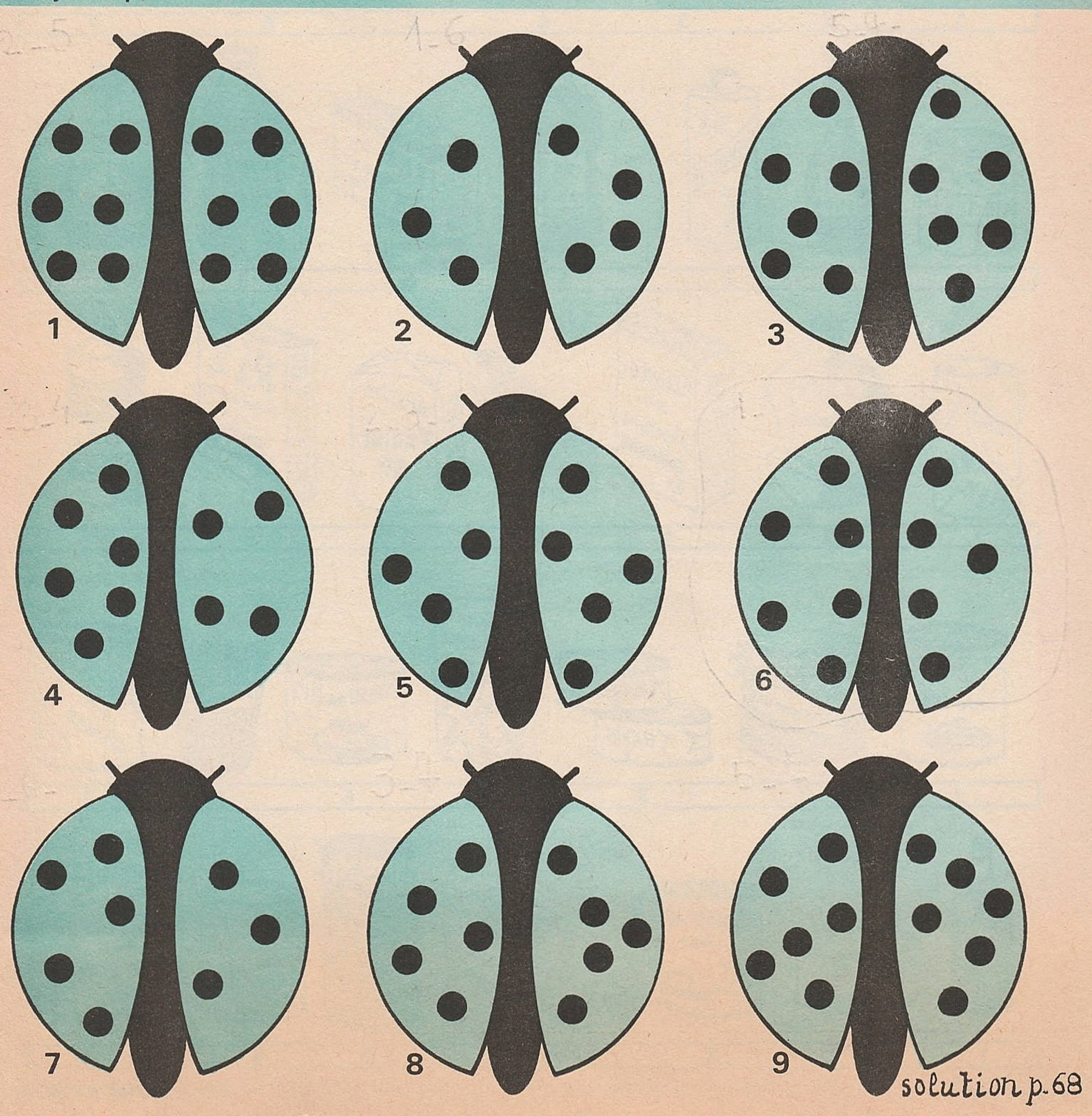
M. et Mme Gransordre rangent leurs produits sur l'une ou l'autre de leurs 5 étagères, selon un système bien précis. Sur chaque étagère cependant, il y a un produit qui devrait être rangé sur une autre. Pouvez-vous trouver les 5 intrus ?



SOLUTIONS PAGE 68

Chaque coccinelle répond au moins à deux définitions ci-dessous, sauf une coccinelle qui, elle, ne répond qu'à une seule définition. Pouvez-vous trouver laquelle ? (par exemple, la coccinelle 1 répond aux définitions 2 (chaque moitié est symétrique) et 5 (il y a 6 points sur chaque moitié).

1. Le nombre total de points sur la coccinelle est impair.
2. La disposition des points sur chaque moitié de la coccinelle est symétrique.
3. Le nombre total de points sur la coccinelle est de 10.
4. La coccinelle a 2 points de plus d'un côté que de l'autre.
5. La coccinelle a 6 points sur chaque moitié.
6. La coccinelle a une moitié avec seulement trois points.
7. La coccinelle a le même nombre de points sur chaque moitié, mais ceux-ci sont disposés de façon asymétrique.



solution p. 68



— C'est inadmissible ! s'exclame un chirurgien à qui l'on présente sa facture de réparation automobile. Vous comptez plus pour une vulgaire voiture que nous pour opérer une hernie !
— Je vous demande pardon, docteur, répond le mécanicien, mais songez que vous travaillez toujours sur le même modèle, nous on doit connaître le détail de vingt modèles par marque !

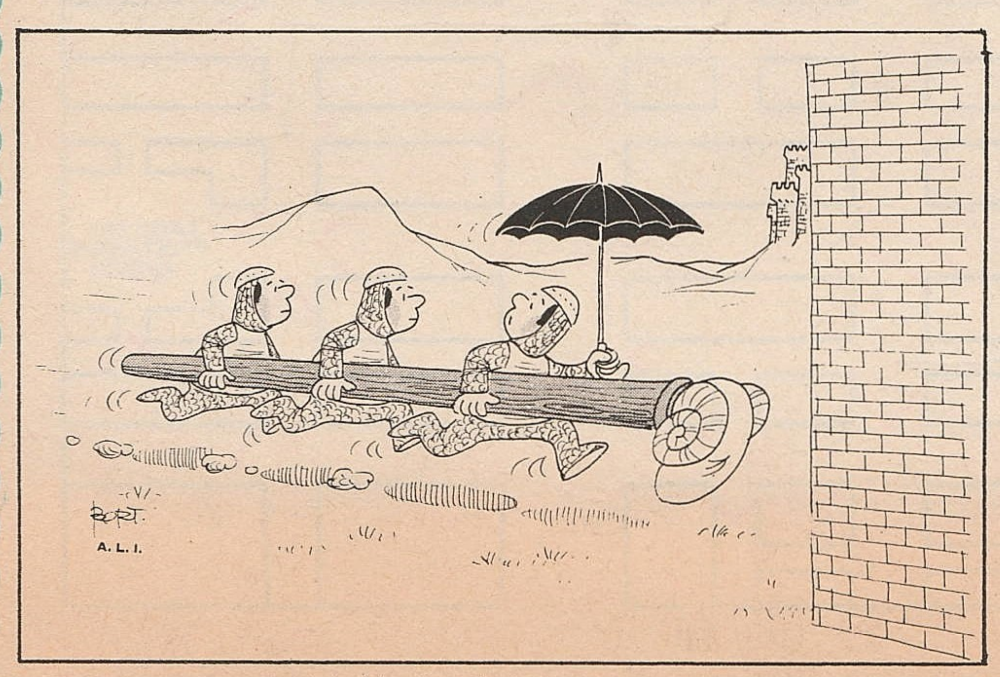
Au restaurant, un client commande des huitres :
— Donnez-les moi ni trop grandes, ni trop petites, pas tièdes mais pas glacées non plus, pas de toutes jeunes, mais pas d'anciennes non plus...
Le garçon lève les yeux au ciel.
— Monsieur a oublié de me préciser s'il les désirait avec ou sans perle...

Le policier outré attrape un conducteur qui a bu plus qu'il ne convient :
— Vous n'avez pas honte de conduire dans cet état, vous ne tenez même plus debout!
— Justement, comment voudriez-vous que je rentre à pied !

Monsieur Durand a décidé de vendre sa maison. Il va trouver un bureau spécialisé.
— Aucun problème, ne vous occupez de rien, vous aurez bientôt de nos nouvelles, déclare le directeur qui le reçoit.
Quinze jours plus tard, on le convoque.
— Une bonne nouvelle pour vous, j'ai un amateur très sérieux.
— Ah, mais je ne vends plus, dit Durand.
— Et pour quelle raison ?
— J'ai lu votre annonce : après tout le bien que vous dites de cette maison, il faudrait être fou pour s'en séparer !

Nous sommes chez un imprésario. Un artiste de music-hall se présente avec deux grandes valises.
— En quoi consiste votre numéro, demande le chercheur de talents.
— Eh bien dans cette première valise, j'ai des pierres que je jette en l'air et que j'arrête de la tête.
— Et la seconde valise, que contient-elle ?
— Des cachets d'aspirine !

A.L.I.

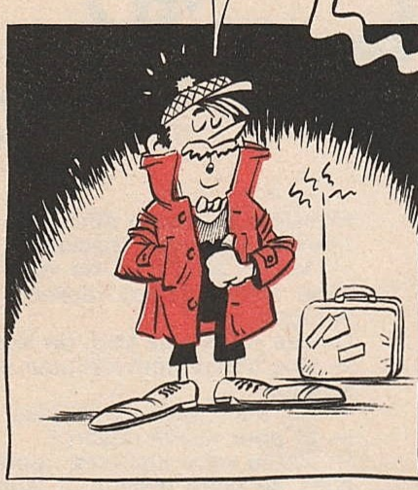


- La dernière fois, j'ai pris de l'huile bouillante en pleine figure !

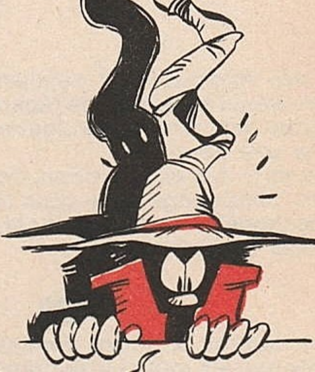
Histoire écossaise - Mac Edwin rencontre un de ses voisins.
— Vous n'imaginerez jamais de qui j'ai reçu des nouvelles aujourd'hui ?
— Je n'ai pas idée.
— De mon frère qui était parti pour l'Australie, il y a vingt ans !
— Ah, et que raconte-t-il, il a fait fortune ?
— Je ne sais pas, la lettre n'était pas suffisamment affranchie, je ne l'ai pas acceptée...



COLUS & TIBURCE agents secrets







G. HEMPAY + J. SAVEY 76

EN AVANT PROFESSEUR ! ET PAS DE RÉSISTANCE !

REGARDE, TIBURCE !

CALAMITAS ENLÈVE LE PROFESSEUR !

POURSUIVONS-LES !

007

UNE LONGUE POURSUITE S'ENGAGE... POUVEZ-VOUS DIRE, À L'AIDE DE CES RÉBUS, PAR QUELLES VILLES ILS PASSENT ?

1

1976

2

25

× 2

=

BOURG EN BRESSE

1...
2...
3...
4...
5...

3

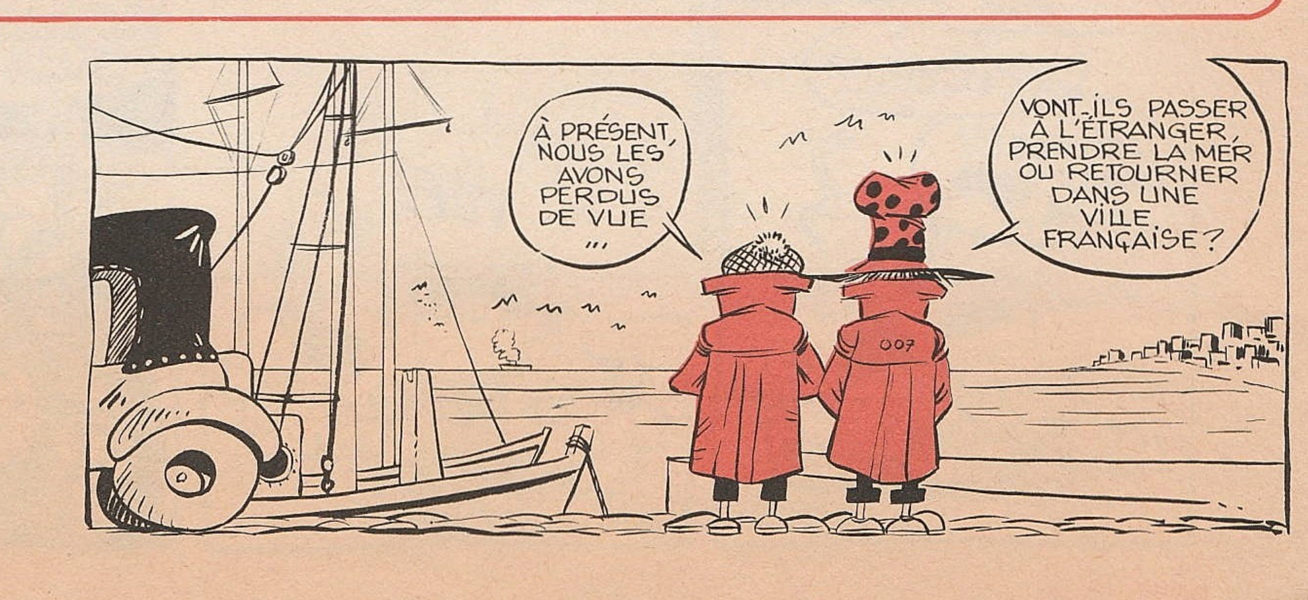
1976

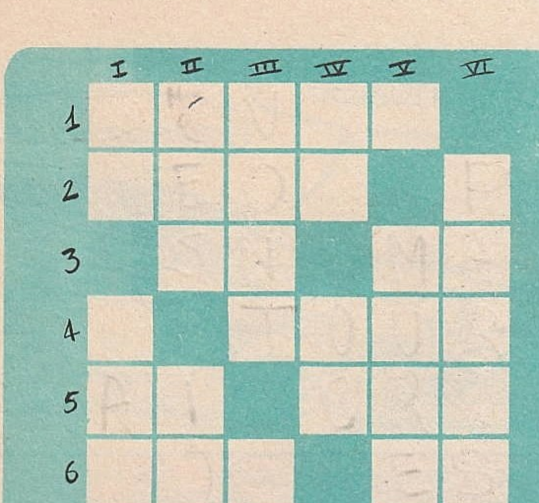
ELLE EST À MOI

4

L'

5



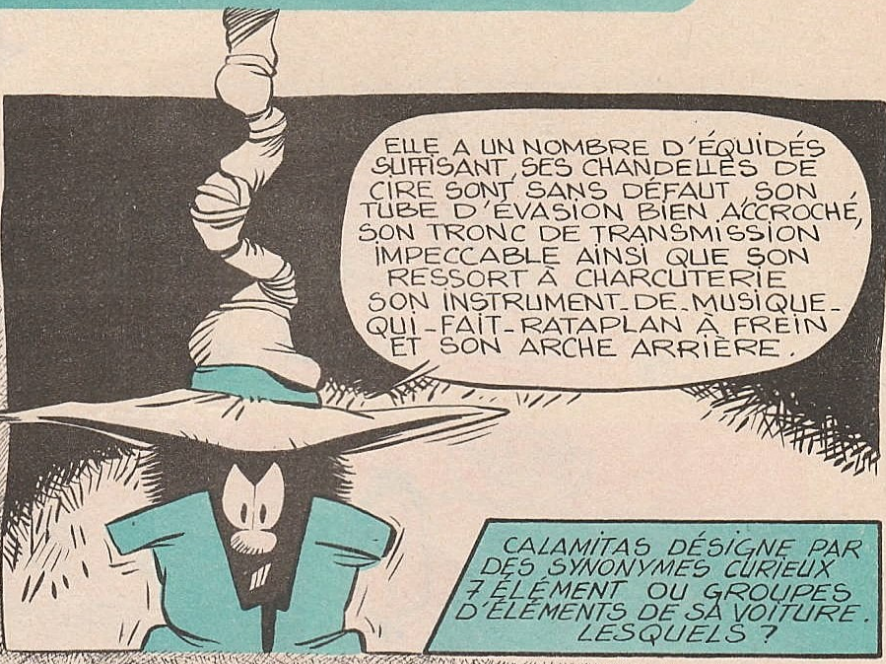


Dans ce problème de mots croisés se trouve la réponse. Il suffit de dégager 4 MOTS parmi ceux que vous aurez trouvés pour obtenir cette réponse. Lesquels ?

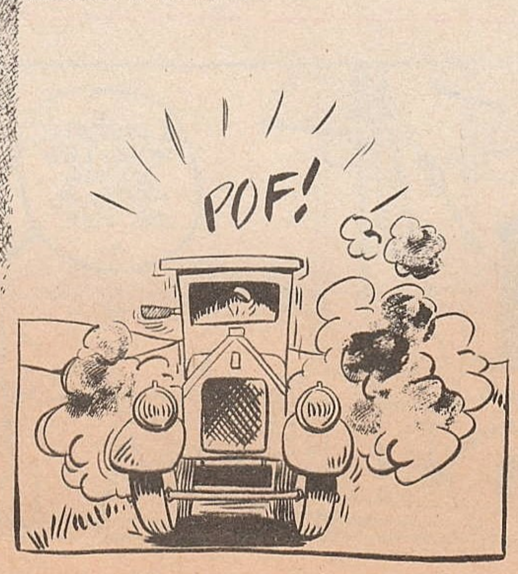
HORIZONTALEMENT. - Relatif à Dieu - 2. Pâté de maisons - 3. Son sans voyelle ; à moi - 4. Promenade - 5. Possède ; hurlement - 6. Prénom féminin ; existes

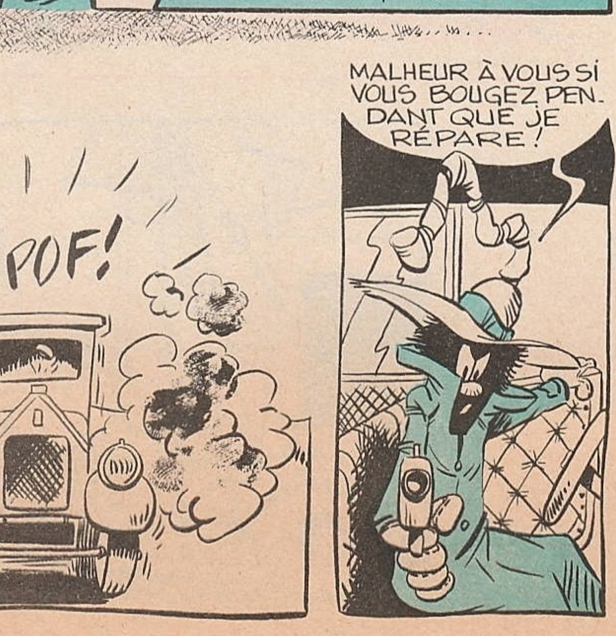
VERTICALEMENT. - I. Fin de jour de la semaine ; rayon - II. Personnel pluriel ; phon : opinion - III. Se dirigent IV. Début d'itinéraire ; langue d'Occitanie - V. A point - VI. Engagements hasardeux.



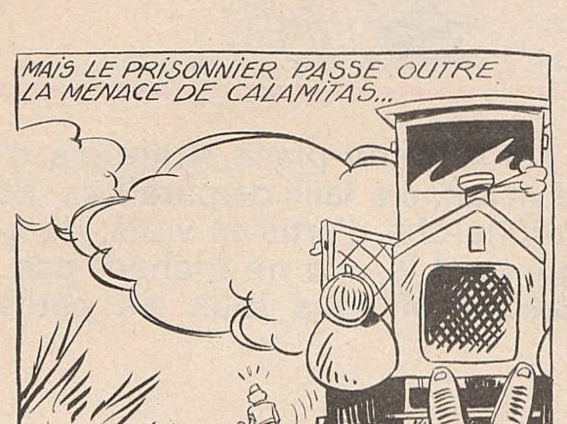




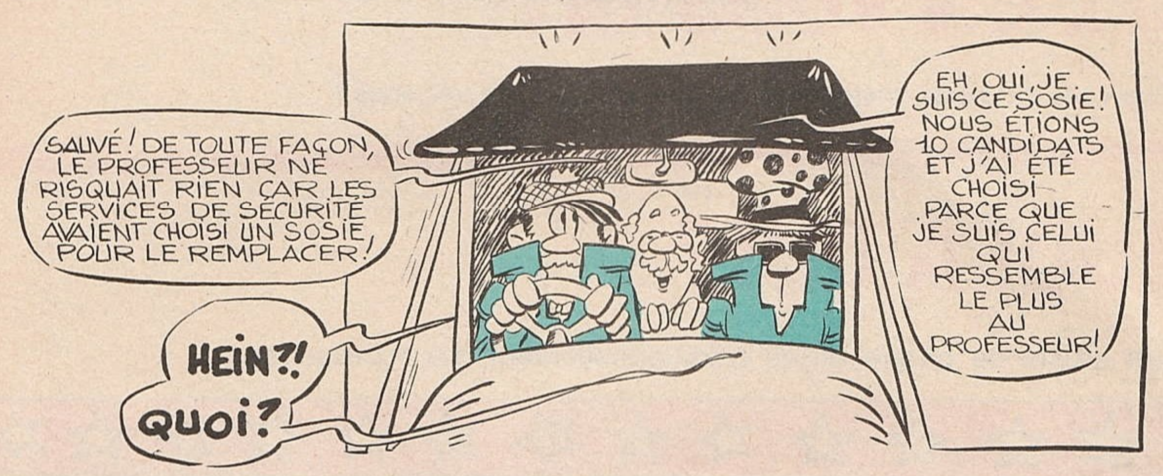








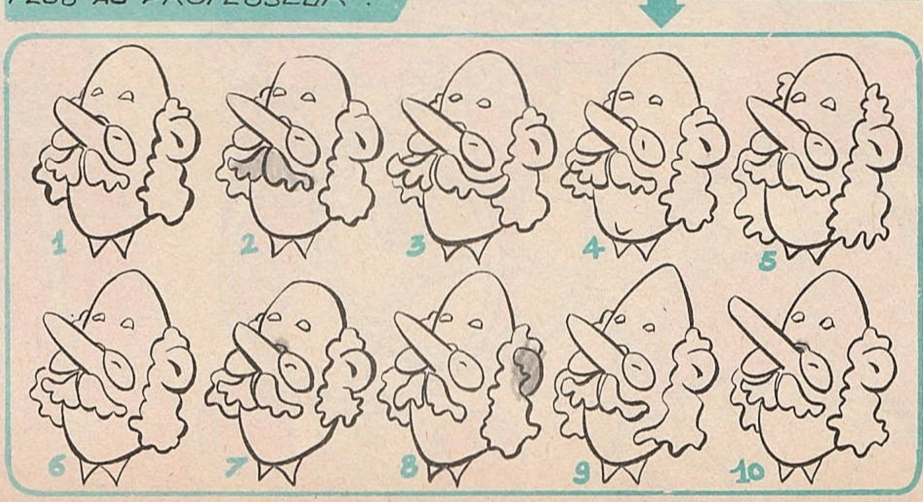




DE CES DIX SOSIES, QUEL EST CELUI QUI RESSEMBLE LE PLUS AU PROFESSEUR ?



PROFESSEUR BONOS



SOLUTIONS

1er jeu : A droite, tout droit, à droite, tout droit. A gauche, à gauche, tout droit. A gauche, tout droit. A droite, à droite, tout droit. A droite, à gauche, à droite.
2eme jeu : ROUEN - SAINT-QUENTIN - VALENCIENNES - LILLE - CALAIS.
3eme jeu : ILS VONT A PARIS
4eme jeu : CHEVAUX, BOUGIES, TUYAU D'ECHAPPEMENT, ARBRE DE TRANSMISSION, RESSORT A BOUDIN, TAMBOUR A FREIN, PONT ARRIERE.
5eme jeu : Le sosie parfait est le numéro 6



FIN



Le cirque a dressé son chapiteau sur la grand-place. Autrefois, c'était un spectacle fréquent. Avec le cinéma et la télévision, il a failli disparaître... Et puis, voici que le cirque retrouve son public, à la recherche d'artistes vrais, de gens que l'on peut admirer mais aussi rencontrer, qui sont là, qui ne trichent pas...
«Allons mesdames, allons messieurs, et vous tous les petits enfants, entrez, entrez... et vous verrez...

1 SI L'ON VOUS DIT

Si l'on vous dit d'aller chercher la clé du chapiteau, où irez-vous ?

2 QUOI A QUI ?

Quel artiste de cirque utilise traditionnellement ces accessoires :

1 2 3

écuyère jongleur dompteur

un lundi au cirque

3
QU'EST-CE QUE C'EST ?

Au cirque, où l'on entend presque toutes les langues, les mots n'ont pas toujours le même sens qu'ailleurs. Alors, qu'est-ce que c'est...

A. Une chambrière ?
a) Le couloir qui relie la cage des fauves à la piste ?
b) Le fouet du dompteur ?
c) L'habilleuse des artistes du cirque ?

B. Un ballon ?
a) Le cerceau tendu de papier que crève l'écuyère ?
b) Une des balles dont se sert le jongleur ?
c) La partie centrale du chapiteau ?

C. Un casse-cou ?
a) Un saut périlleux en avant ?
b) Un trapéziste qui travaille sans filet ?
c) Le tremplin utilisé par les acrobates ?

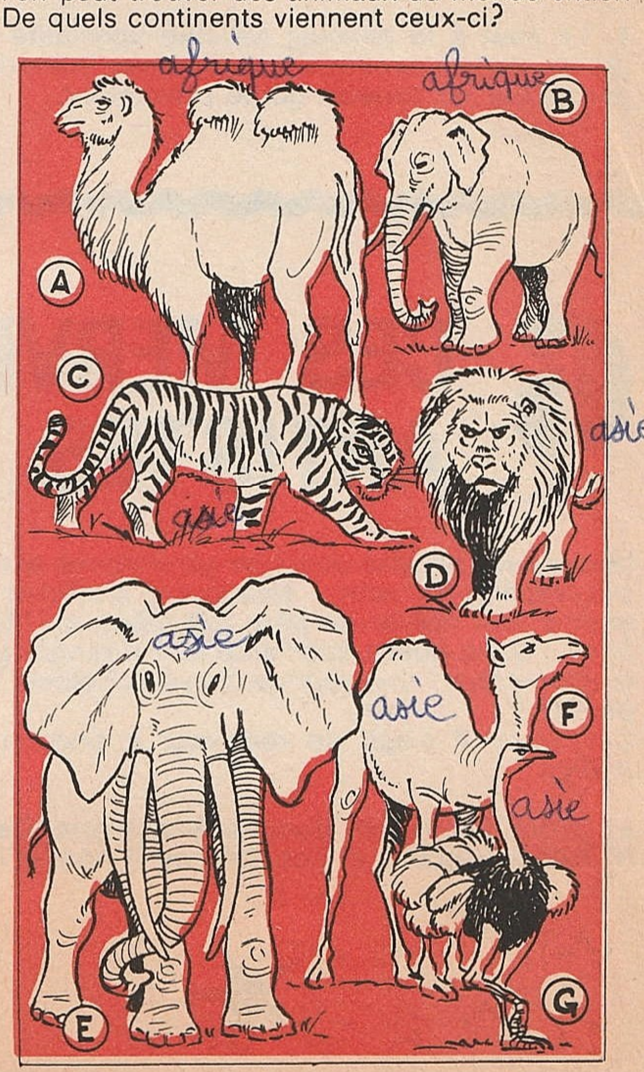
D. Un charivari ?
a) Une erreur en cours de programme ?
b) Tous les artistes présentant leur spécialité sur la piste au début de la séance ?
c) La fête des clowns, à chaque 29 février ?

E. Un catcheur ?
a) Un dresseur de chevaux ?
b) Celui qui, au trapèze, reçoit et supporte ses camarades voltigeurs ?
c) Le responsable de la ménagerie ?

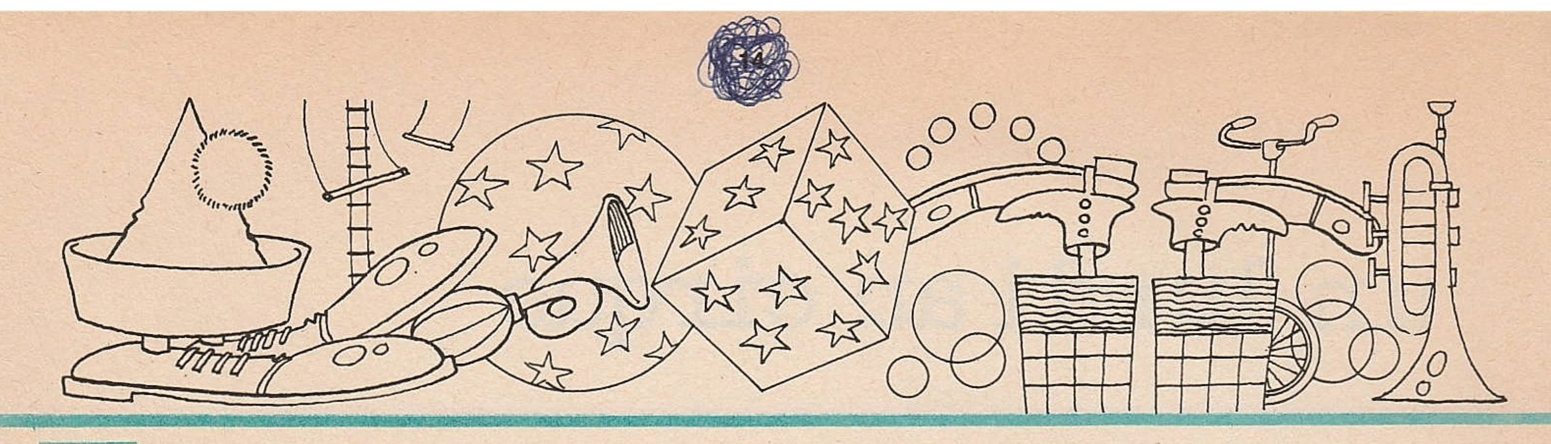
F. Un antipodiste ?
a) Un artiste qui, étant couché sur le dos ou la tête en bas, jongle avec ses pieds ?
b) Un équilibriste sur sphère ?
c) Le spectateur qui a été casé juste derrière un mât du chapiteau ?

4
CITOYENS DU MONDE ENTIER

Le cirque est un grand terrain de rencontre où l'on peut trouver des animaux du monde entier. De quels continents viennent ceux-ci ?



SOLUTIONS PAGE 68



5 VRAI OU FAUX ?

1. C'est à l'époque de la Révolution au cirque Franconi, que l'on vit pour la première fois des femmes en pistes. Elles étaient écuyères.

2. Les otaries ont besoin de 6 à 10 kg de poissons par jour.

3. En France, le filet est obligatoire pour tous les funambules évoluant à plus de 20 m du sol.

4. Le saut à la bascule est une spécialité hongroise, ce qui explique les costumes folkloriques portés par les artistes qui le présentent.

5. Les cirques ambulants circulent obligatoirement la nuit.

6. Au cirque, on voit beaucoup plus souvent des éléphantes que des éléphants.

7. La piste aux étoiles est le cirque permanent de la télévision française.

8. Si la première cliente du cirque est une vieille dame, on lui donne sa place gratuitement.

6 CES MERVEILLEUX ARTISTES

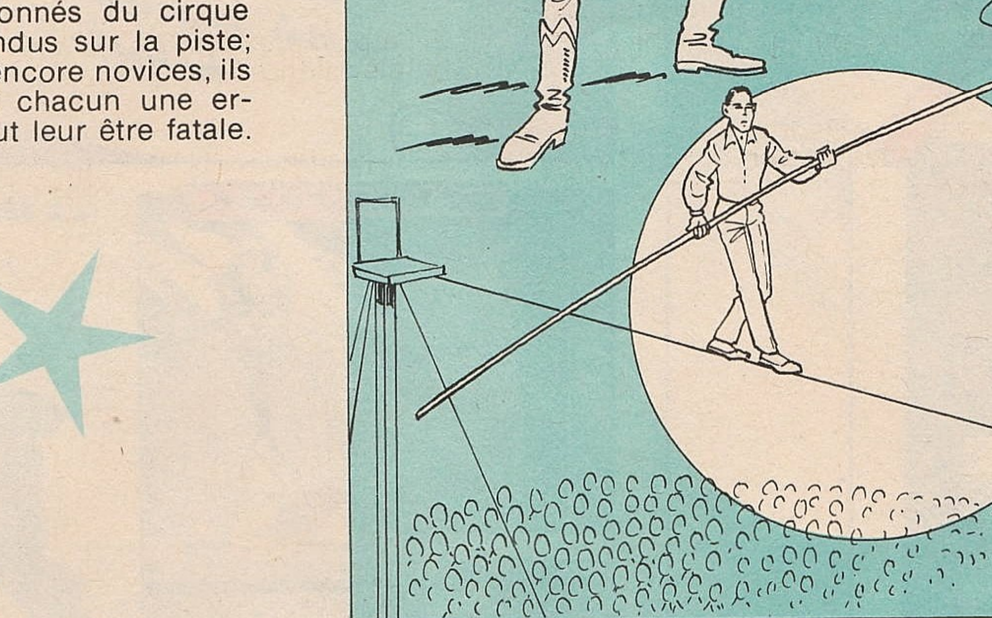
Merveilleux artistes dont des générations entières ont répété le nom... Beaucoup d'ailleurs ont exercé leur métier de père (ou mère) en fils (ou fille)... Dans quelle spécialité faut-il ranger ceux-ci : dompteur ? dresseur de chevaux ? clown ? trapéziste ?
Les voici. Il s'agit de redonner à chacun son métier.

a) Grock b) Emilien Bouglione c) Pierre Etaix d) Gilbert Houcke e) Les Clérans f) Annie Fratellini





7 L'ERREUR FATALE



Deux passionnés du cirque sont descendus sur la piste; mais étant encore novices, ils commettent chacun une erreur qui peut leur être fatale. Laquelle ?

8 QUI AVANT QUI ?

Le cirque d'aujourd'hui est l'héritier d'une très longue tradition... Dans la liste ci-dessous, quels sont ceux qui existaient déjà comme baladins au Moyen-Age? Quels sont ceux qui, peu à peu, jusqu.à nos jours, ont fait la gloire du cirque.
Classez les en mettant en premier les plus anciens.

a) patineurs à roulettes

b) jongleurs

c) écuyères

d) clowns

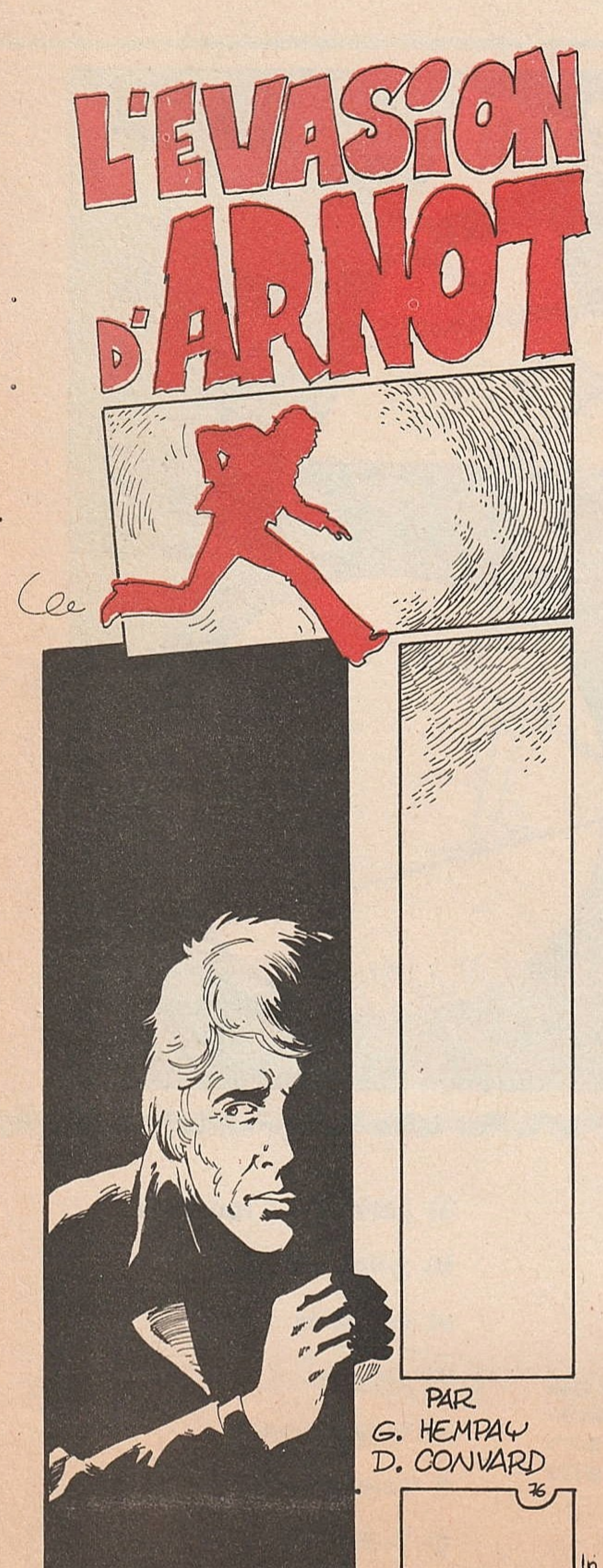
e) funambules

f) trampoliners

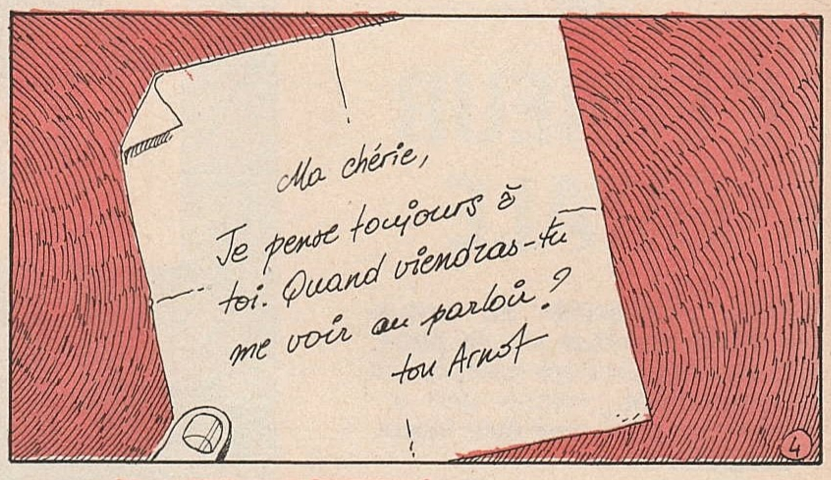
g) voltigeurs

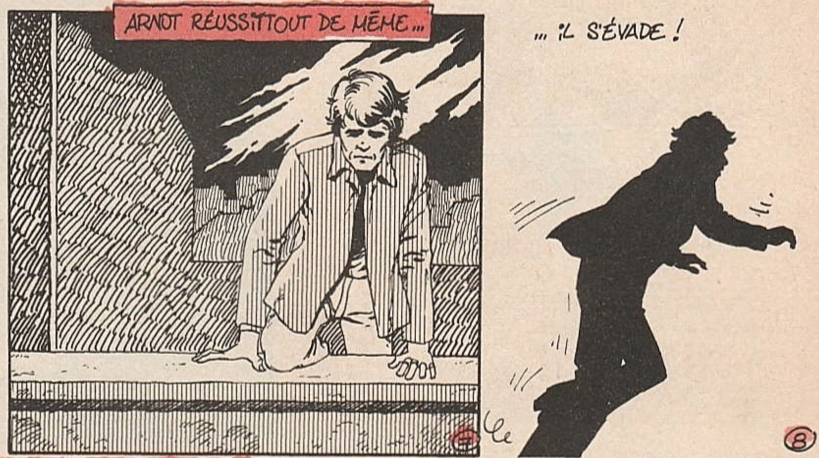
SOLUTIONS PAGE 68

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.





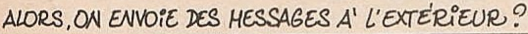






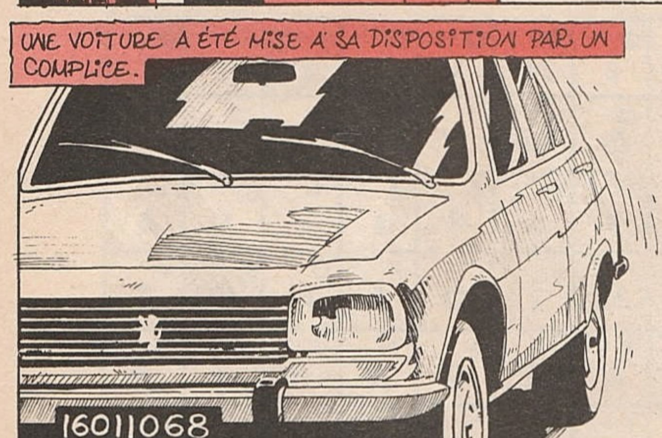

IL REMET UN MESSAGE A' UN GARDIEN COMPLICE...
C'EST POUR ADRIEN, N'OUBLIE PAS !
2


MAIS LE DIRECTEUR DE LA PRISON, SOUPÇONNEUX, A FAIT APPEL A' ID ET ASTUS...
JE SUIS CERTAIN QU'ARNOT VOUS A REMIS UN MESSAGE.
BOF, UN PETIT MOT A' SA FIANCÉE TRACÉ AU STYLO A' BILLE, JE SAIS BIEN QUE C'EST IRRÉGULIER. MAIS, UN SERVICE...
MONTREZ
3


ALORS, ON ENVOIE DES MESSAGES A' L'EXTÉRIEUR ?


VOUS N'ALLEZ PAS FAIRE UNE HISTOIRE POUR UN MALHEUREUX MOT DOUX ?
5


SANS DOUTE. MAIS LE MESSAGE QUE NOUS A MONTRÉ LE GARDIEN N'EST PAS CELUI QUE TU VIENS D'ÉCRIRE.
QUESTION : COMMENT ID PEUT-IL AVANCER CETTE AFFIRMATION ?
6


UNE VOITURE A ÉTÉ MISE A' SA DISPOSITION PAR UN COMPLICE.
16011068
9


ON A APERÇU ARNOT DANS UNE VOITURE IMMATRICULÉE : HUIT MILLE NEUF CENT UN, IC, QUATRE-VINGT ONZE.
VITE, LE FICHIER DES CARTES GRISES. TÉLÉPHONONS AU PROPRIÉTAIRE.
10


POURTANT ARNOT N'A PAS EU LE TEMPS DE MAQUILLER UNE PLAQUE MINÉRALOGIQUE.


DE LA MAQUILLER, PEUT ÊTRE PAS. MAIS DE FAIRE AUTRE CHOSE, SÛREMENT. ET JE SAIS QUOI !
2ème QUESTION : QU'A FAIT ARNOT POUR FAUSSER LE NUMÉRO MINÉRALOGIQUE ?
7


SOLUTIONS P.78





2 JEUX EN 1

Voici ci-dessous une liste de 12 animaux. A chaque ligne : Si vous pensez que l'animal VIT EN MONTAGNE, vous barrez toutes les cases portant le signe +
Si vous jugez qu'il n'est pas un animal de montagne, vous barrez toutes les cases portant le signe 0
Ceci fait, si toutes vos réponses sont exactes vous découvrirez :
1°) avec les lettres non barrées, UN PROVERBE
2°) avec les lettres barrées, UNE PHRASE...

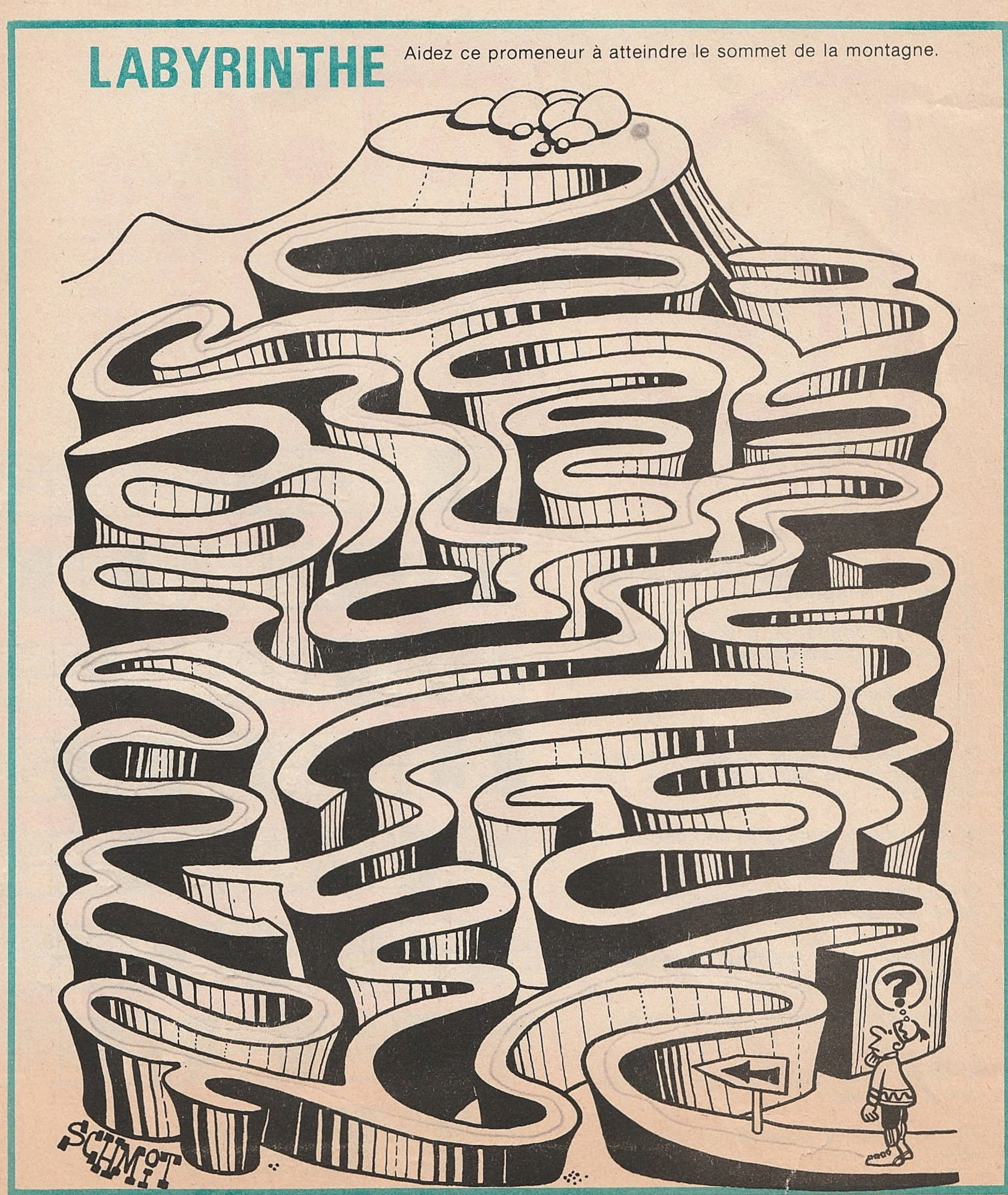
1. L'AIGLE ROYAL
2. LE TAPIR
3. LE LAMA
4. LE YACK
5. LA MANGOUSTE
6. LE CHAMOIS
7. LE MOUFLON
8. LE CORMORAN
9. LE GORFOU
10. LE VAUTOUR
11. L'ANACONDA
12. LE BOUQUETIN

+ U	0 I	+ N	0 L	+ J	+ E	0 N	0 Y
+ A	+ Q	0 U	+ U	0 D	+ E	0 E	0 V
+ O	+ T	0 L	+ R	0 E	+ E	0 S	+ A
0 M	+ M	+ I	0 O	+ J	0 N	+ O	0 T
0 K	+ A	0 E	+ G	+ N	0 R	+ E	0 P
0 S	+ O	0 Q	+ U	+ R	0 U	+ V	+ O
+ U	0 I	+ S	0 N	+ D	+ I	0 E	0 S
0 S	0 T	+ E	0 R	0 A	+ R	0 I	0 R
+ E	0 E	+ N	0 E	+ C	0 T	0 V	+ O
+ O	0 N	+ U	0 T	+ S	0 R	0 E	+ I
+ N	+ T	0 N	0 S	+ J	+ A	0 T	0 R
+ U	+ I	0 M	0 A	+ R	+ E	0 I	0 S

un mardi à la montagne

LABYRINTHE

Aidez ce promeneur à atteindre le sommet de la montagne.



SOLUTIONS PAGE 68



DEVINETTES

1. Quel est le comble pour un dentiste qui aime la montagne ?

2. Quelle différence y a-t-il entre un sanglier et un pardessus ?

3. Qui tire sa petite langue sans être grondée ?

4. Je suis un bois, je vis dans le bois et pourtant je ne suis pas en bois. Qui suis-je ?

5. Sur quelle montagne apprend-on le mieux la géographie ?

6. Qu'est-ce qui va de Grenoble à Lyon sans bouger ?

7. Quelle est la couleur d'un coffre qu'on ouvre ?

8. Quel est le comble pour un cordonnier ?

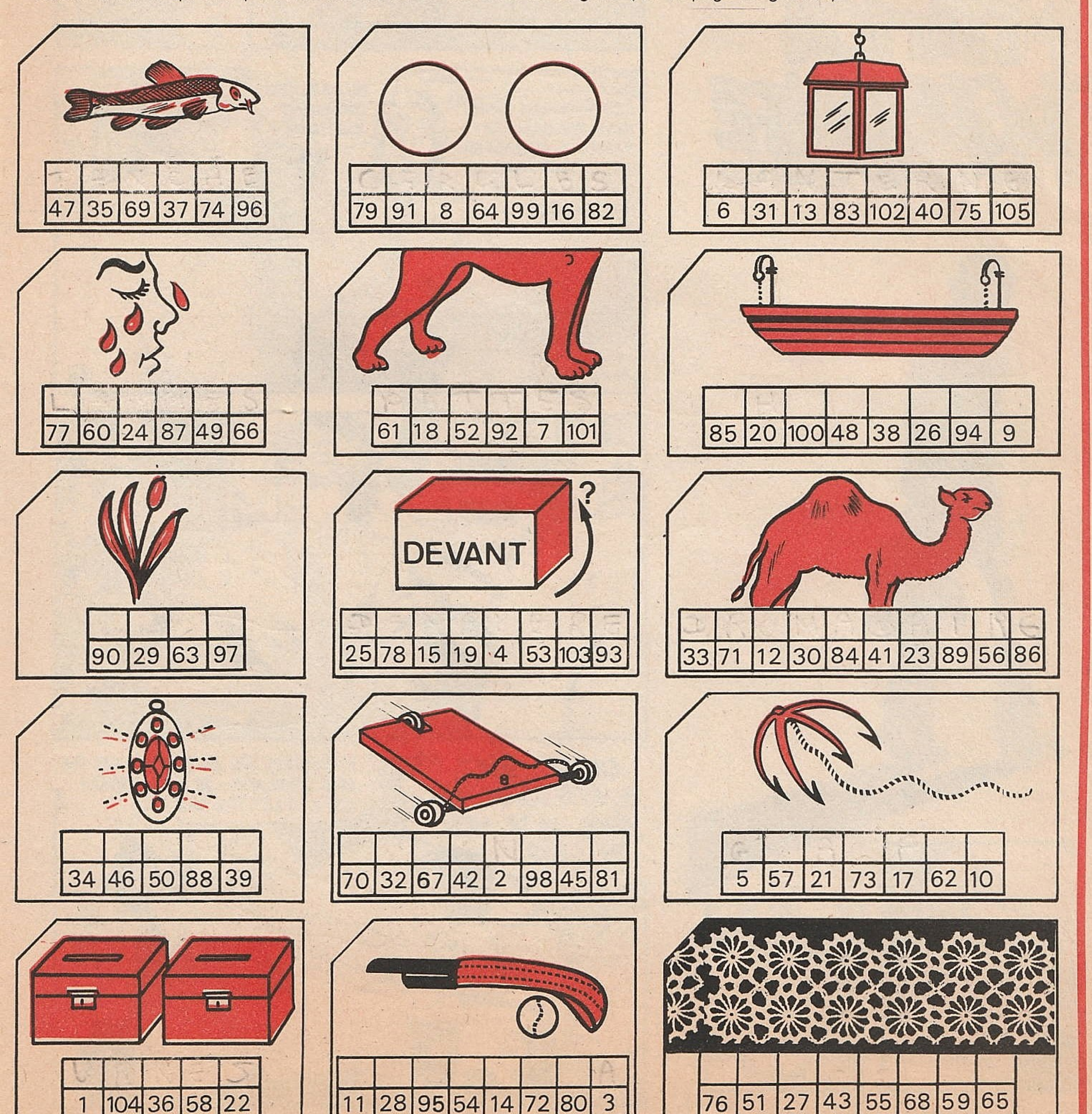
9. Quels sont les commerçants qui crient le moins ?

10. Quel est le sport le plus dangereux ?

HISTOIRE POUR RIRE

1	2	■	3	4	5	6	7	■	8	9	10	11	12	13	14	15
16	■	17	18	19	■	20	21	22	23	24	25	■	26	27	■	28
29	30	31	32	33	■	34	35	36	37	38	39	40	■	41	42	43
■	44 L	■	45	46	47	48	49	■	50	51	■	52	53	■	54	55
56	57	58	■	59	60	■	61	62	63	64	65	■	66	67	68	69
70	■	71	72	73	74	75	76	■	77	78	■	79	80	81	82	83
84	85	86	■	87	88	89	■	90	91	■	92	93	■	94	95	96
97	98	■	99	100	■	101	102	103	104	105						

Pour découvrir cette histoire, vous aurez besoin des dessins ci-dessous. Commencez par deviner ce que chaque dessin représente. Ecrivez dans les cases blanches situées dessous les lettres du mot deviné. Vous reportez ensuite ces lettres suivant le numéro qu'elles portent dans les cases blanches de la grille (sur la page de gauche).



SOLUTIONS PAGE 68

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

IMITATION TROUBLANTE





















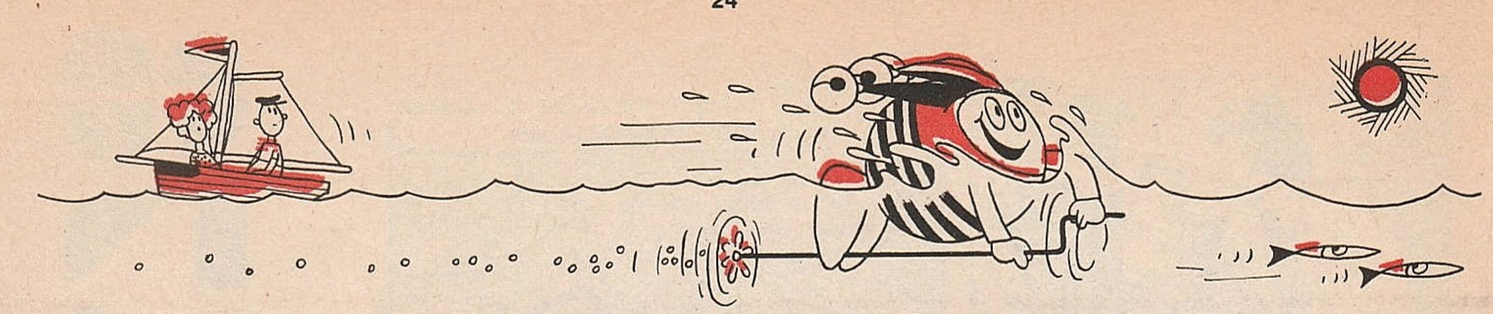






QUESTION:
POUVEZ-VOUS RÉPONDRE À CETTE QUESTION ?

SOLUTIONS P.78



ÉNIGME...

ALLONS, VIENS, JE VAIS T'APPRENDRE À NAVIGUER...

AIDE-MOI À HISSER CETTE VOILE...

AÏE, LA CORDE EST EMMÊLÉE...

STOP, MON GARÇON; TU ES À L'AMENDE!

POURQUOI?

BRIC A BRAC MARIN

Parmi tous ces objets, 5 portent le même nom qu'une des parties d'un voilier. Quels sont-ils ?

un mercredi en bateau

A CHACUN SON BATEAU

Rendez à chaque navigateur son bâteau :

Eric TABARLY	Club Méditerranée
Francis CHICHESTER	Gipsy Moth
Alain COLAS	Vendredi 13
Bernard MOITESSIER	Pen Duick
Jean-Yves TERLAIN	Josuah

LE MOT JUSTE

1. Comment s'appelle la voile en forme de parachute que l'on hisse à l'avant du bateau par vent arrière ?
PATARAS - SPINNAKER - SKIPPER

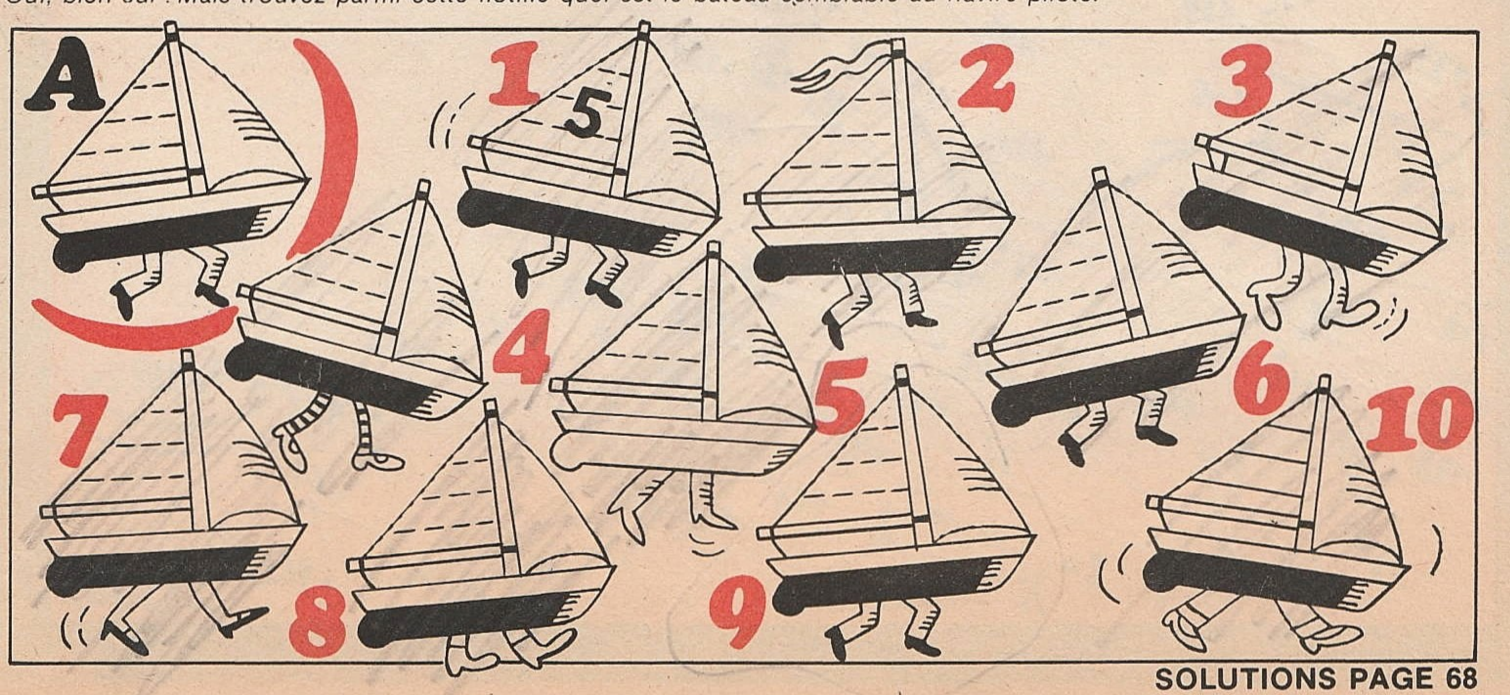
2. En quelle année Tabarly a-t-il gagné sa première traversée de l'Atlantique en solitaire ?
1964 - 1966 - 1969

3. L'action de faire passer la grand'voile d'un côté à l'autre quand on navigue par vent arrière se nomme :
EMPALMAGE - EMPENNAGE EMPANNAGE ?

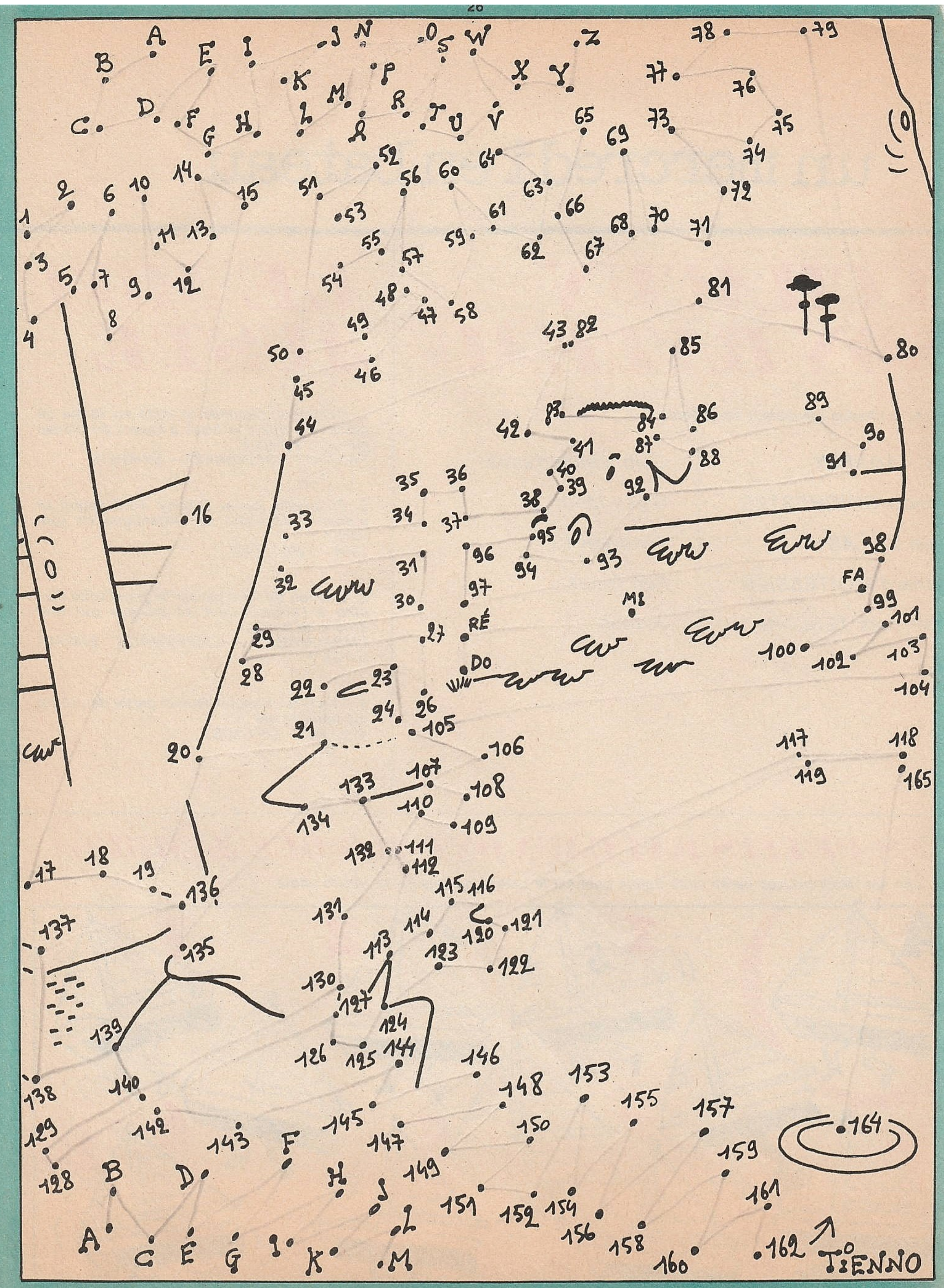
4. Le voilier français faisant partie des séries olympiques est le :
420 - 470 - OPTIMIST

LES PETITS BATEAUX ONT-ILS DES JAMBES ?

Oui, bien sûr ! Mais trouvez parmi cette flotille quel est le bateau semblable au navire pilote.



SOLUTIONS PAGE 68



Découvrez ... ... en reliant les points dans l'ordre numérique (partez du chiffre 1) et les lettres dans l'ordre alphabétique.

astuces en vrac

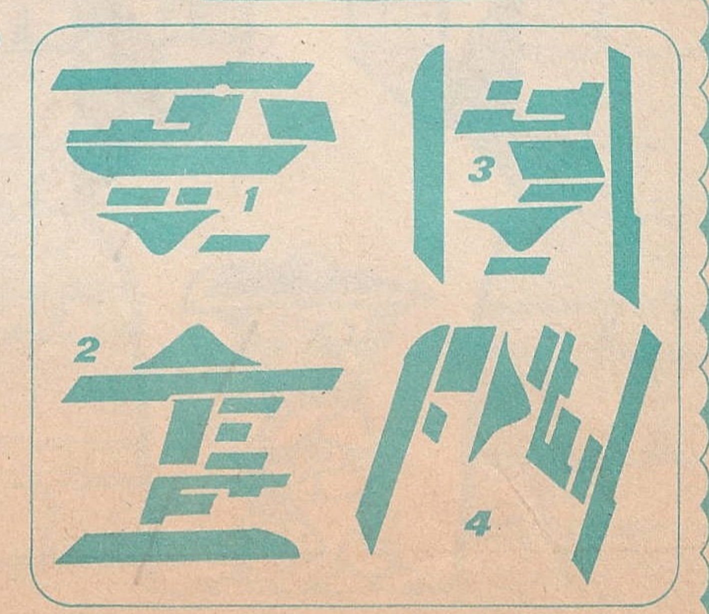
1 2 3 OU 4 ?

Pour construire un bateau identique à notre modèle quel ensemble choisirez-vous ? 1, 2, 3, ou 4 ?

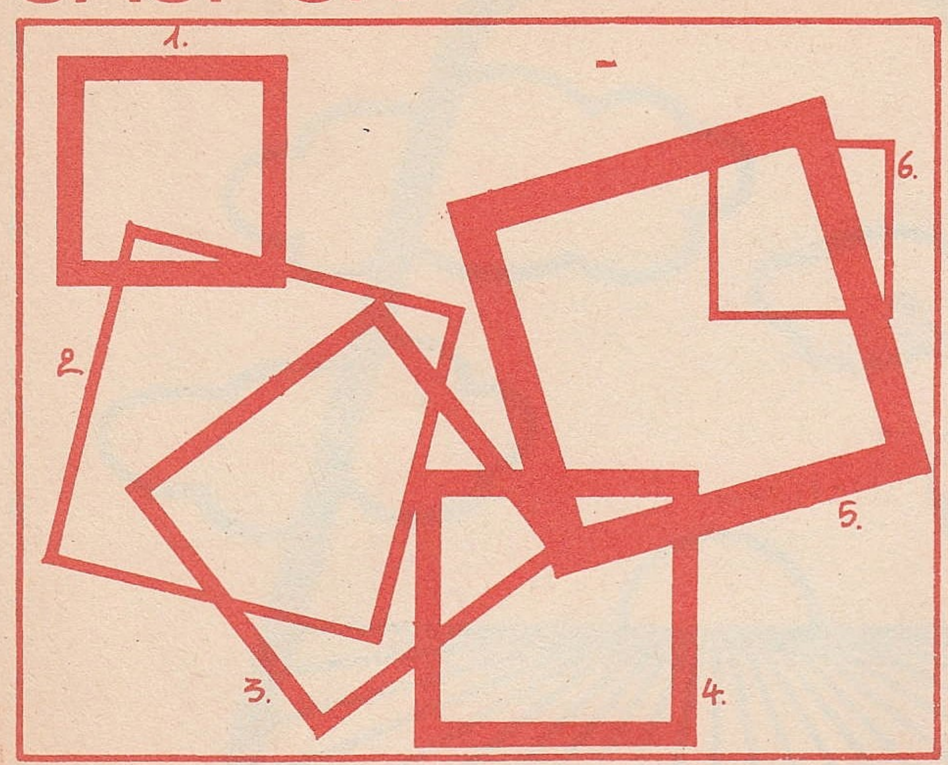
A.L.I

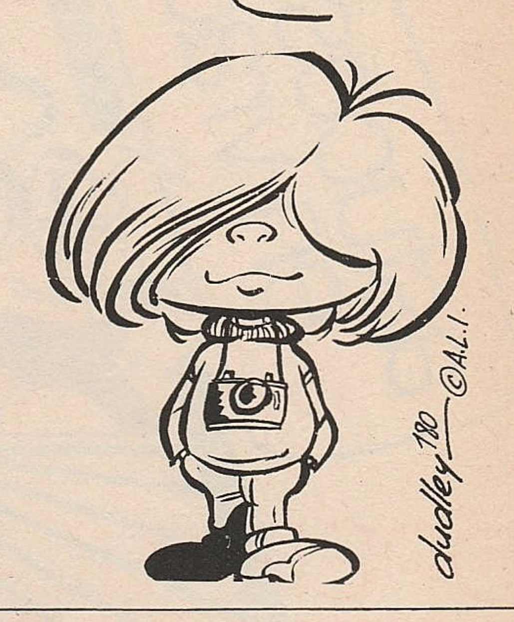
RÉBUS





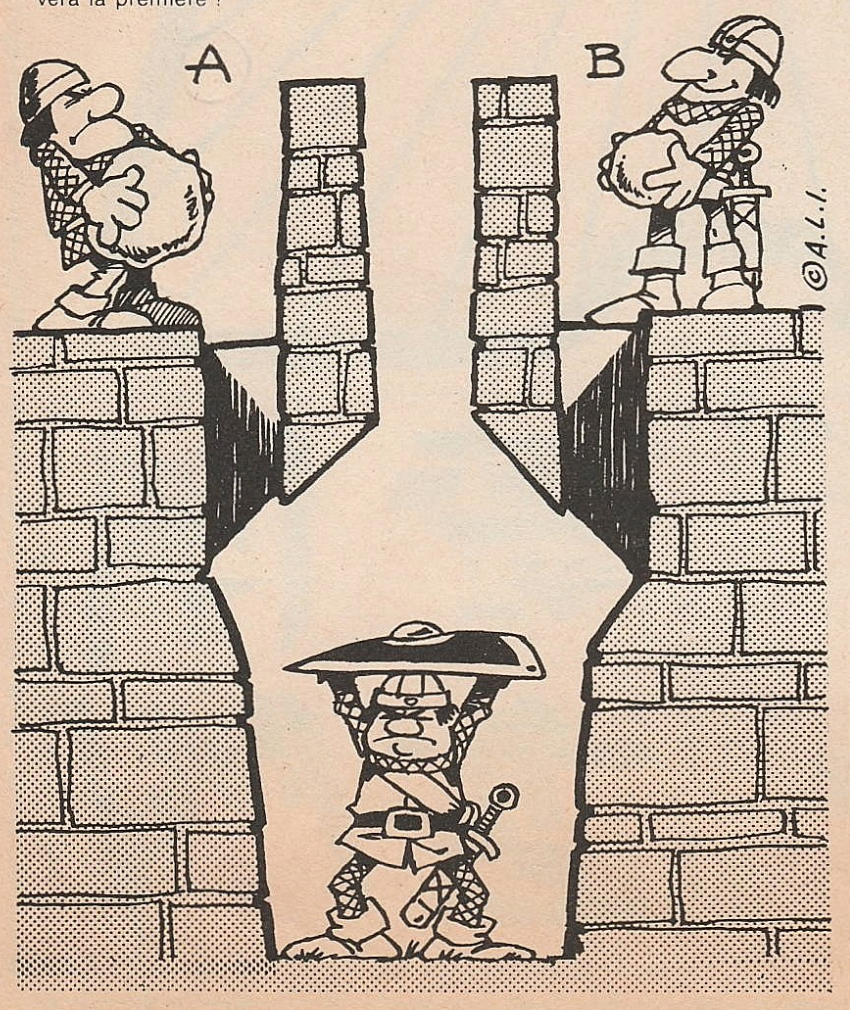
SAUF UN





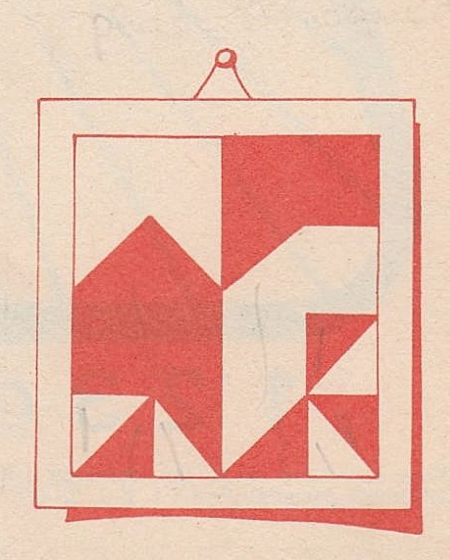
LA PREMIERE

Ces deux pierres de même poids vont être jetées sur l'assaillant. Laquelle arrivera la première ?



NOIR OU BLANC ?

Ce dessin comporte-t-il plus de noir que de blanc ? Ou plus de blanc que de noir ?



DEVINETTES

1. Avec quelle figure géométrique peut-on faire de la musique ?
2. Quel est le mois qui voyage dans l'espace ?
3. Quel est le département préféré des locomotives paresseuses ?
4. Quel est le serpent qui soutient un tableau ?
5. Comment un chanteur peut-il réussir dans la pâtisserie ?

⊥HIɘrꓶY reN⊣ɹe De-
l'ɘcOꓶe +OCT ꓶ·OY∈CX.
- TU sAIS dAPA i— n'
ɘsT dlus NEcɘssA!ɹ- QUE
r'A-1le -N cLAsSɘ. J- sAIS
MA-n†-NAn- cOMp+-- R
JUsQU'A D·-X EI J E
VɘUX TrA-AillɘR.
- AH ! ET QUEL MEt!ER
†E=-s -U ? LUI DEMANDE
SON P-ɘ-
- ARBI+rE DE BOXE !

HISTOIRE "CODEE"

Le premier mot est THIERRY. La suite ? à vous de la deviner !



TROUVEZ 7 CASES



La figure B est symétrique de la figure A, excepté 7 cases.
Quelles sont ces cases ?

A.L.I

OPERATION A TERMINER

Pour cela vous remplacez les points par les chiffres qui permettent de donner un résultat exact.

A

```
   1853
 x   .6
 ------
  11118
  7 1 .
 ------
  5.3.
```

B

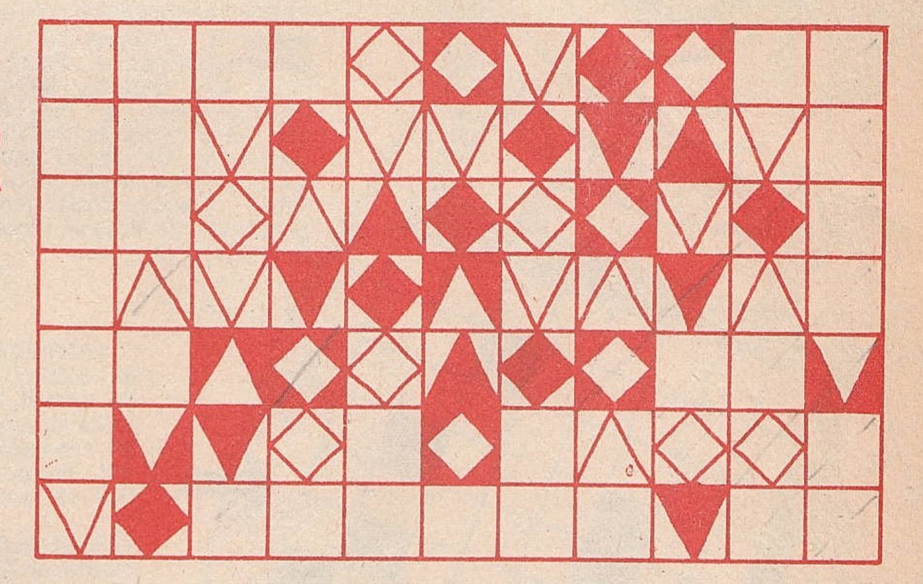
```
   .32.
 x   8
 ------
  4  4
 345 2
 ------
 3 024
```

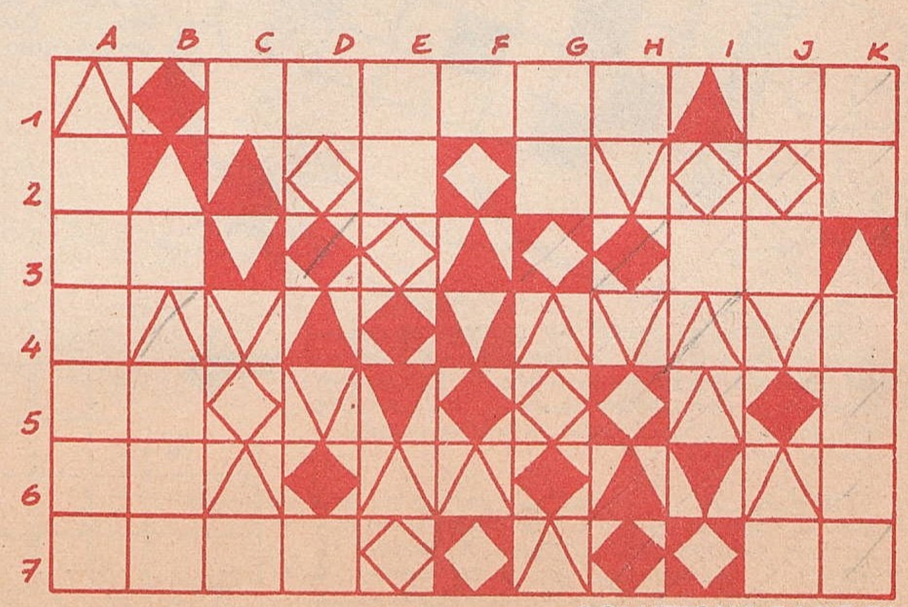
C

```
  .142.3.
 +43  617
 --------
 5 368.3
```

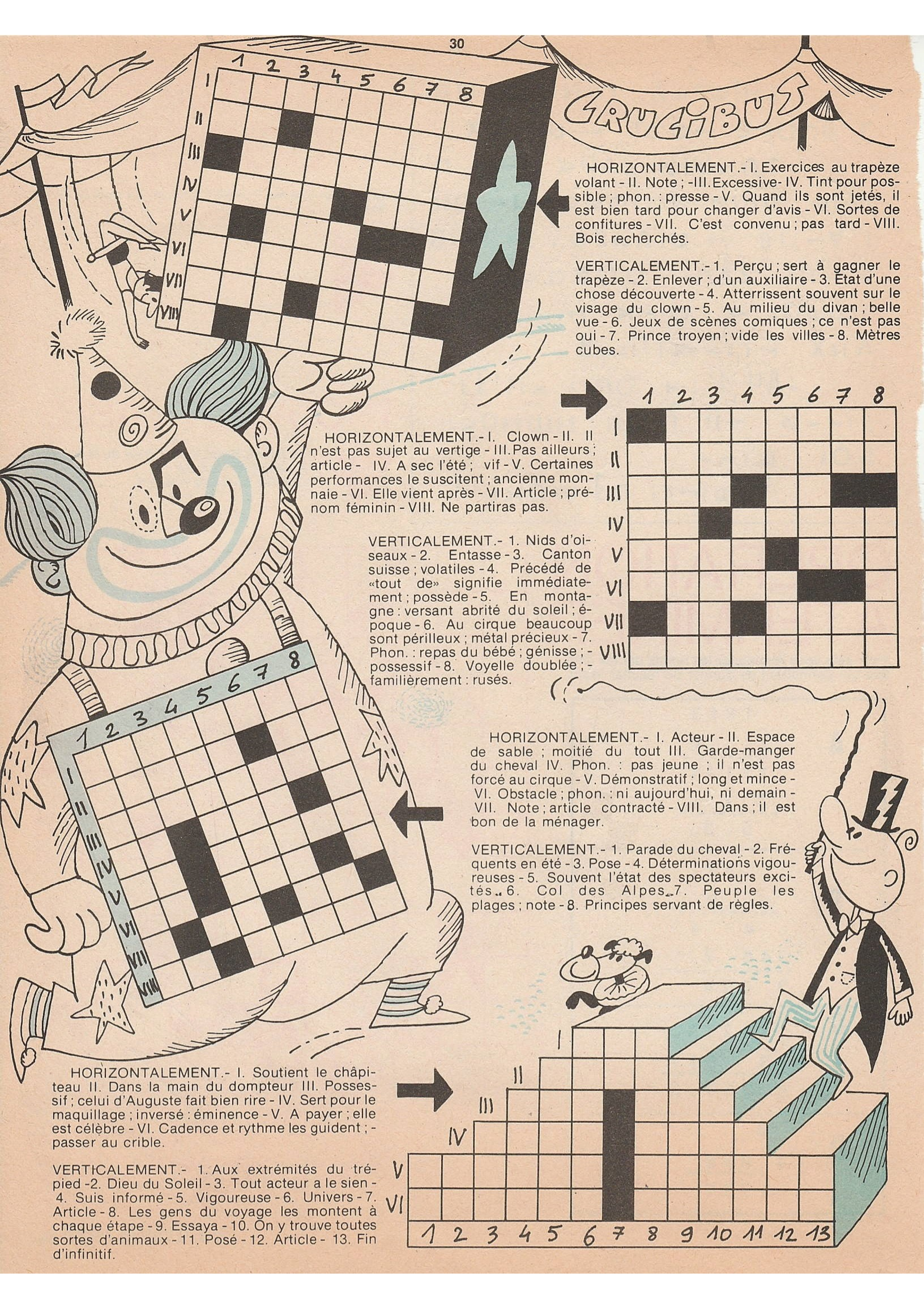
D

```
    4
 + 856
 -----
  .787
```





SOLUTIONS PAGE 68


CRUCIBUS

HORIZONTALEMENT.- I. Exercices au trapèze volant - II. Note ; -III. Excessive- IV. Tint pour possible ; phon. : presse - V. Quand ils sont jetés, il est bien tard pour changer d'avis - VI. Sortes de confitures - VII. C'est convenu ; pas tard - VIII. Bois recherchés.

VERTICALEMENT.- 1. Perçu ; sert à gagner le trapèze - 2. Enlever ; d'un auxiliaire - 3. État d'une chose découverte - 4. Atterrissent souvent sur le visage du clown - 5. Au milieu du divan ; belle vue - 6. Jeux de scènes comiques ; ce n'est pas oui - 7. Prince troyen ; vide les villes - 8. Mètres cubes.

HORIZONTALEMENT.- I. Clown - II. Il n'est pas sujet au vertige - III. Pas ailleurs ; article - IV. A sec l'été ; vif - V. Certaines performances le suscitent ; ancienne monnaie - VI. Elle vient après - VII. Article ; prénom féminin - VIII. Ne partiras pas.

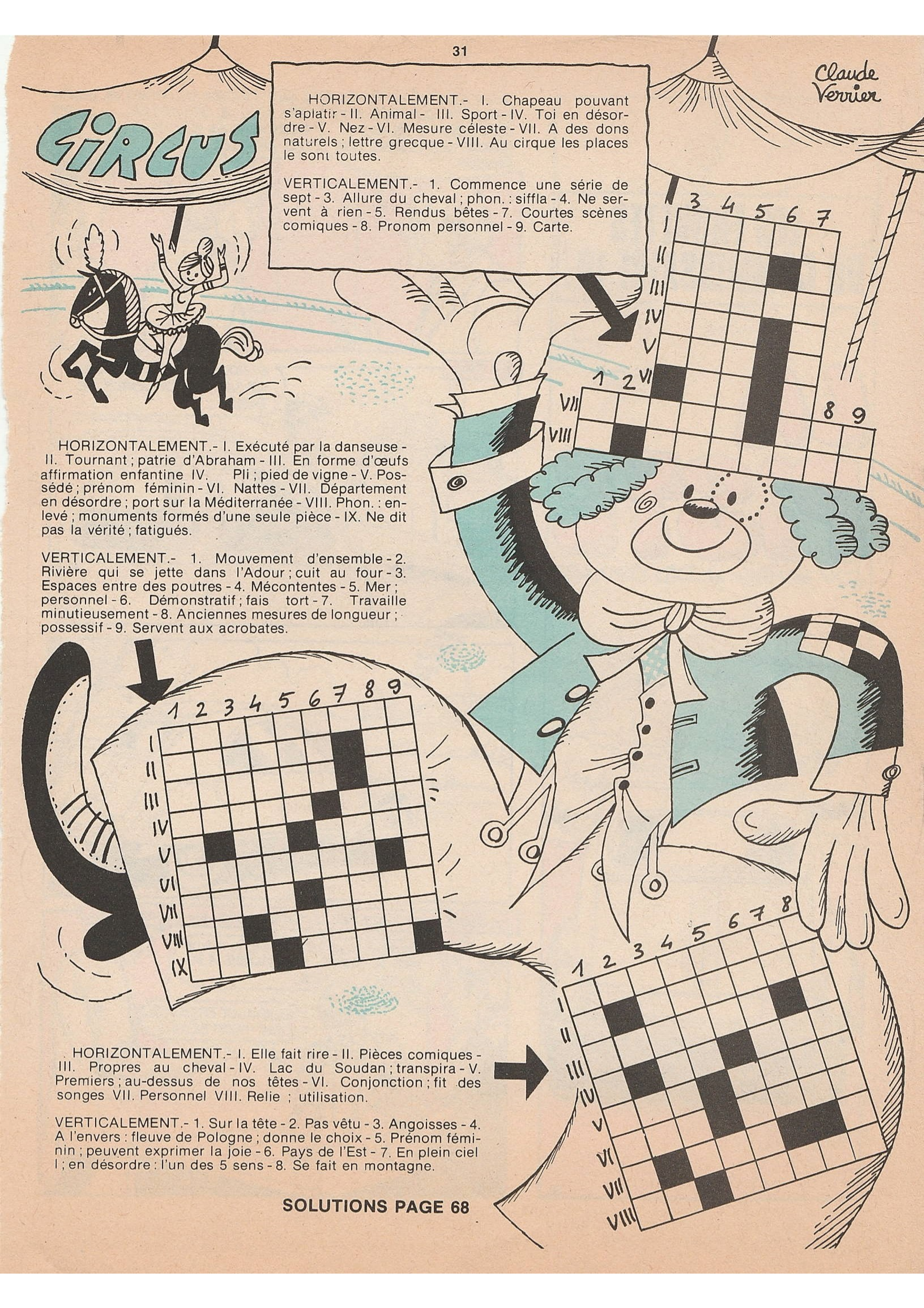
VERTICALEMENT.- 1. Nids d'oiseaux - 2. Entasse - 3. Canton suisse ; volatiles - 4. Précédé de «tout de» signifie immédiatement ; possède - 5. En montagne : versant abrité du soleil ; époque - 6. Au cirque beaucoup sont périlleux ; métal précieux - 7. Phon. : repas du bébé ; génisse ; - possessif - 8. Voyelle doublée ; - familièrement : rusés.

HORIZONTALEMENT.- I. Acteur - II. Espace de sable ; moitié du tout III. Garde-manger du cheval IV. Phon. : pas jeune ; il n'est pas forcé au cirque - V. Démonstratif ; long et mince - VI. Obstacle ; phon. : ni aujourd'hui, ni demain - VII. Note ; article contracté - VIII. Dans ; il est bon de la ménager.

VERTICALEMENT.- 1. Parade du cheval - 2. Fréquents en été - 3. Pose - 4. Déterminations vigoureuses - 5. Souvent l'état des spectateurs excités - 6. Col des Alpes - 7. Peuple les plages ; note - 8. Principes servant de règles.

HORIZONTALEMENT.- I. Soutient le châpiteau II. Dans la main du dompteur III. Possessif ; celui d'Auguste fait bien rire - IV. Sert pour le maquillage ; inversé : éminence - V. A payer ; elle est célèbre - VI. Cadence et rythme les guident ; - passer au crible.

VERTICALEMENT.- 1. Aux extrémités du trépied - 2. Dieu du Soleil - 3. Tout acteur a le sien - 4. Suis informé - 5. Vigoureuse - 6. Univers - 7. Article - 8. Les gens du voyage les montent à chaque étape - 9. Essaya - 10. On y trouve toutes sortes d'animaux - 11. Posé - 12. Article - 13. Fin d'infinitif.



HORIZONTALEMENT.- I. Chapeau pouvant s'aplatir - II. Animal - III. Sport - IV. Toi en désordre - V. Nez - VI. Mesure céleste - VII. A des dons naturels ; lettre grecque - VIII. Au cirque les places le sont toutes.

VERTICALEMENT.- 1. Commence une série de sept - 3. Allure du cheval ; phon. : siffla - 4. Ne servent à rien - 5. Rendus bêtes - 7. Courtes scènes comiques - 8. Pronom personnel - 9. Carte.

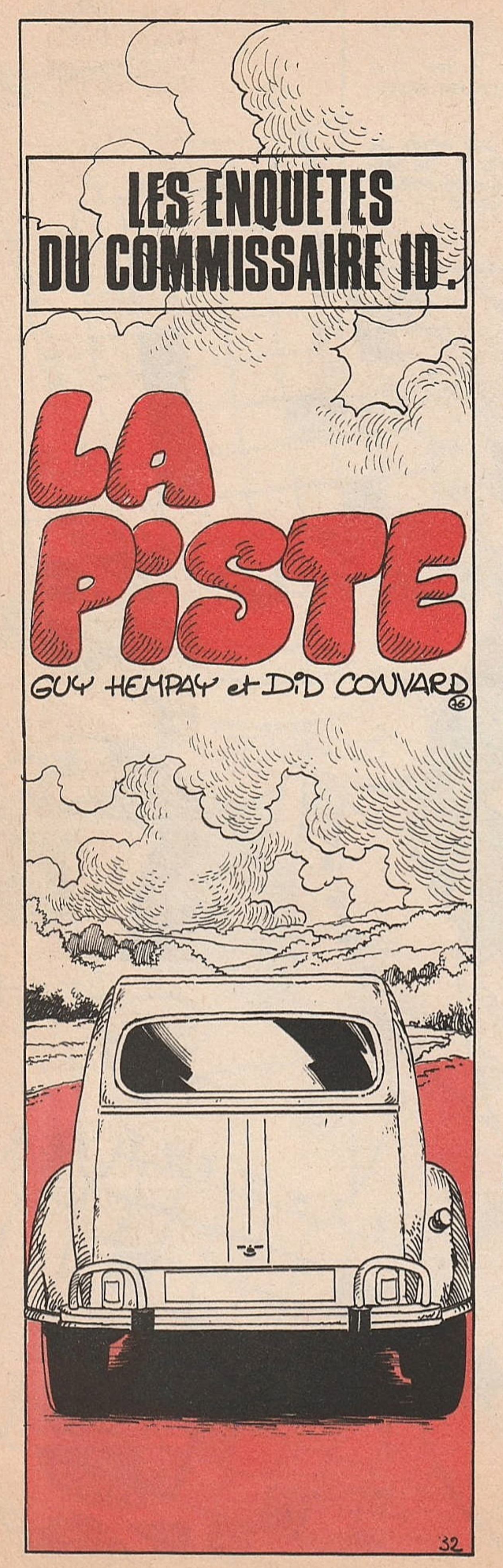
HORIZONTALEMENT.- I. Exécuté par la danseuse - II. Tournant ; patrie d'Abraham - III. En forme d'œufs affirmation enfantine IV. Pli ; pied de vigne - V. Possédé ; prénom féminin - VI. Nattes - VII. Département en désordre ; port sur la Méditerranée - VIII. Phon. : enlevé ; monuments formés d'une seule pièce - IX. Ne dit pas la vérité ; fatigués.

VERTICALEMENT.- 1. Mouvement d'ensemble - 2. Rivière qui se jette dans l'Adour ; cuit au four - 3. Espaces entre des poutres - 4. Mécontentes - 5. Mer ; personnel - 6. Démonstratif ; fais tort - 7. Travaille minutieusement - 8. Anciennes mesures de longueur ; possessif - 9. Servent aux acrobates.

HORIZONTALEMENT.- I. Elle fait rire - II. Pièces comiques - III. Propres au cheval - IV. Lac du Soudan ; transpira - V. Premiers ; au-dessus de nos têtes - VI. Conjonction ; fit des songes VII. Personnel VIII. Relie ; utilisation.

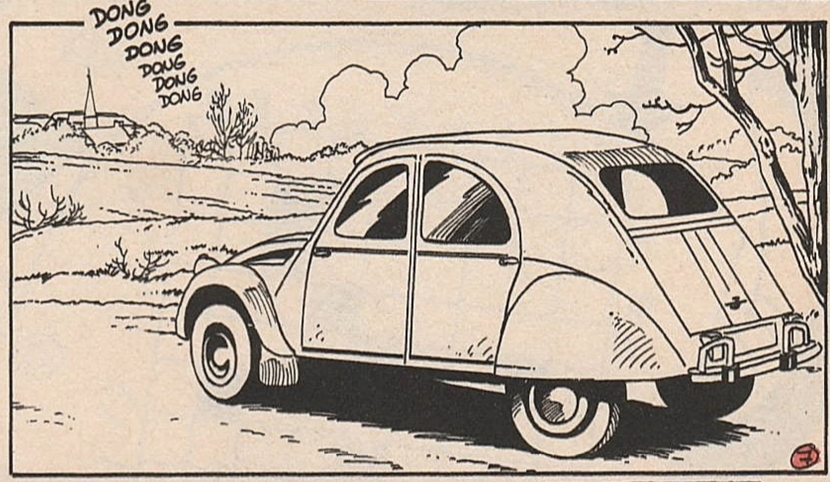
VERTICALEMENT.- 1. Sur la tête - 2. Pas vêtu - 3. Angoisses - 4. A l'envers : fleuve de Pologne ; donne le choix - 5. Prénom féminin ; peuvent exprimer la joie - 6. Pays de l'Est - 7. En plein ciel I ; en désordre : l'un des 5 sens - 8. Se fait en montagne.

SOLUTIONS PAGE 68


LES ENQUETES
DU COMMISSAIRE ID.
LA PISTE
GUY HEMPAY et DID CONVARD
32


ARNOT A ENLEVÉ UN DE MES EMPLOYÉS : GARNIER, MON COMPTABLE... IL NE VEUT LE RENDRE QUE CONTRE UNE RANCON.
IL FAUT TROUVER UN MOYEN DE DECOUVRIR OÙ IL LE SÉQUESTRE. APRÈS, NOUS EN FERONS NOTRE AFFAIRE.

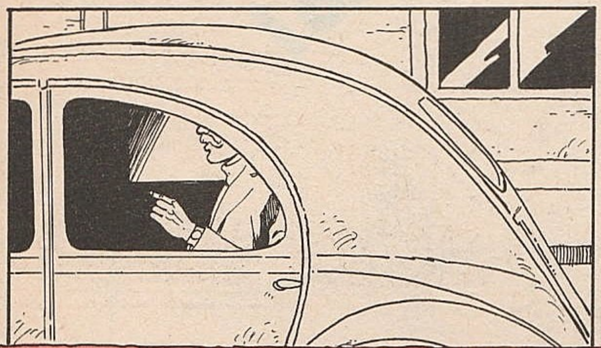

PLUS TARD...
EN ROUTE. JE VOUS BANDERAI LES YEUX SITÔT SORTIS DE PARIS.

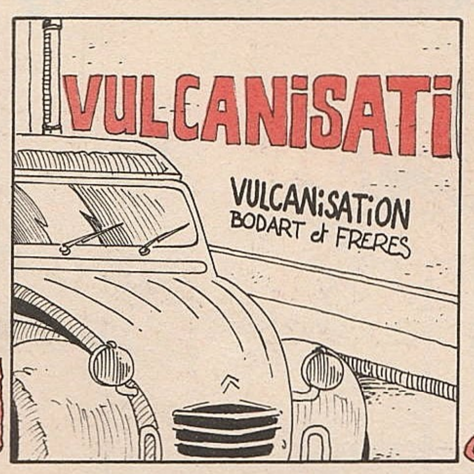

DONG DONG DONG DONG DONG DONG

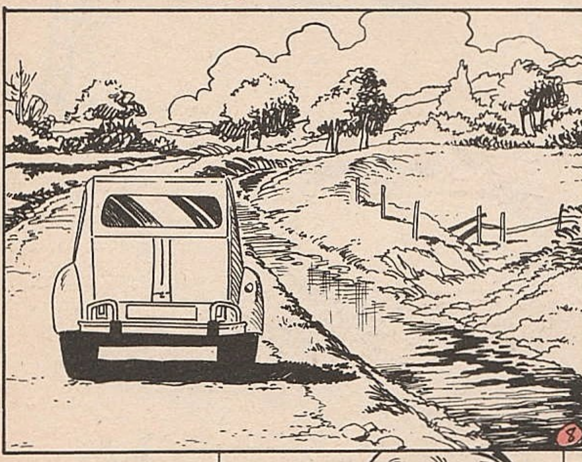

ON ARRIVE A' RECONSTITUER LE TRAJET GRÂCE AUX PHOTOS. MAIS...
BRUSQUEMENT L'APPAREIL N'A PLUS PRIS DE PHOTOS. LE MÉCANISME A DU S'ENRAYER.
AU MOMENT ESSENTIEL. C'EST TROP BÊTE !


ARNOT TÉLÉPHONE DIRECTEMENT A' iD.
ALORS, ON VOUS A DiT ?
OUi MAIS VOUS BLUFFEZ, ARNOT. VOUS N'AUREZ LA RANÇON QUE Si ON EST SÛR QUE VOUS TENEZ EFFECTiVEMENT GARNiER. ET ATTENTION : ON CONNAIT VOS TALENTS D'iMITATEUR. RiEN PAR TÉLÉPHONE.


EH BiEN VENEZ CE SOiR, SANS ARMES ET SANS ESCORTE DEVANT LE CAFÉ DES SPORTS. VOUS N'AUREZ QU'A' ME SUiVRE.
ÇA VA. iL TOMBE DANS LE PiÈGE.


GRÂCE A' UNE MONTRE QUi CONTiENT UN MiNi-APPAREiL PHOTOGRAPHiQUE D'ESPiON, iD PREND AUTOMATiQUEMENT DES CLiCHÉS DU TRAJET TOUTES LES 30 SECONDES.


VULCANiSATi
VULCANiSATiON
BODART et FRERES




VOUS POUVEZ CONSTATER DE ViSU. SATiSFAiT ?
ALORS REMETTEZ VOTRE BANDEAU, NOUS REPARTONS, COMMiSSAiRE.


ATTENDEZ, NOUS AVONS ENSUiTE LONGÉ UNE USiNE DE VULCANiSATiON... PUiS, A' 10 MiNUTES, ENViRON, UN ViLLAGE... CELUi-Ci CERTAiNEMENT...


NOUS AVONS PRiS AU NORD. ET NOUS AVONS LONGÉ LA RiViÈRE JUSQU'iCi ENViRON LA CABANE DOiT SE TROUVER LA' !
QUESTiON UNiQUE: COMMENT iD PEUT-iL DONNER TOUS CES RENSEiGNEMENTS ?


SOLUTIONS P.78



je débute

- Sans légende

Si tu n'es pas sage tu seras privé de désert !

- Vivement qu'on ait la 4eme cheyenne !



6 TOURS DE MAGIE

1. AVEC UNE FICELLE
LES CISEAUX PRISONNIERS

Une paire de ciseaux et une ficelle de 1 mètre de long vous sont nécessaires.

PREMIER TOUR

— Vous passez la ficelle dans les anneaux des ciseaux. Vous demandez à un spectateur de tenir les 2 extrémités de la ficelle. Vous allez libérer les ciseaux, et très vite ! Comment ?

Voici le truc...
Pour ce tour (et le suivant) il est très important de bien placer la ficelle dans les ciseaux.

1.) Doublez la ficelle. Introduisez-la dans l'anneau de gauche. Sortez-la par l'anneau de droite. Tirez une boucle, passez la ficelle dedans, tirez (croquis 1). Balancez les ciseaux qui sont bien attachés. Faites tenir les extrémités de la ficelle (croquis 2).

2.) Pour dégager les ciseaux, agrandissez la boucle qui maintient serrées les deux extrémités de la ficelle. Tirez, tirez la boucle et faites-la passer par-dessus la pointe des ciseaux (les ciseaux étant entre les 2 parties de la ficelle (croquis N° 3). Lachez la boucle, et en tenant la pointe des ciseaux, demandez au spectateur de tirer sur la ficelle... qui vient toute seule. Le tour est réussi !

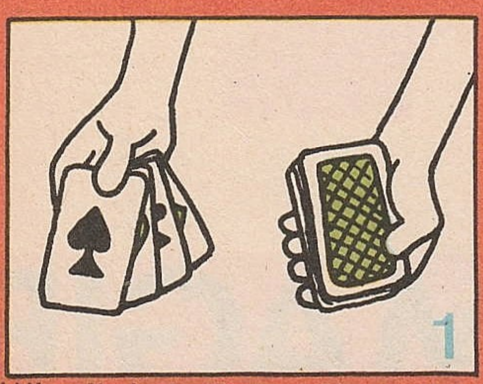
suite page 38

1

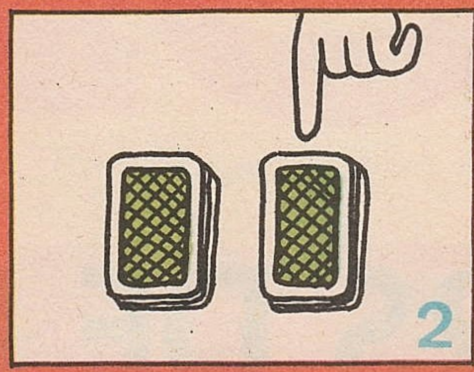
2

2. AVEC DES CARTES

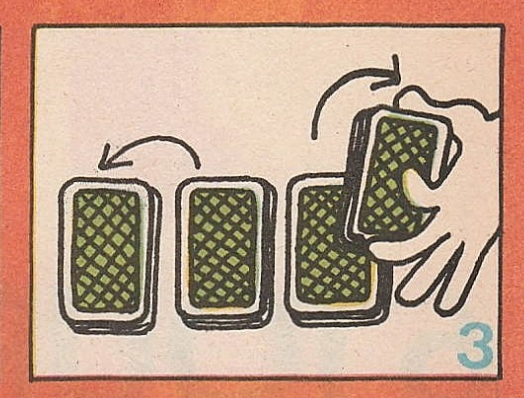
le poker d'as



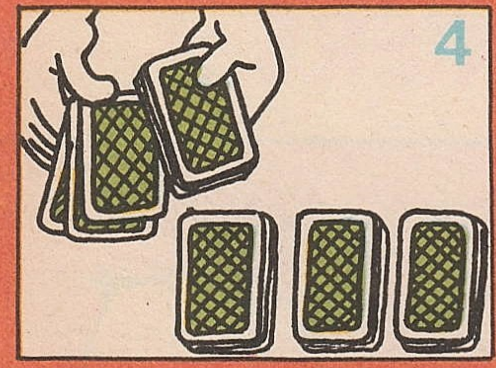
1.) Vous ôtez les 4 as d'un jeu de 52 cartes. Vous les mettez sur le dessus du paquet. A la fin du tour, les 4 AS réapparaitront au grand étonnement du public sur 4 paquets distincts de cartes.



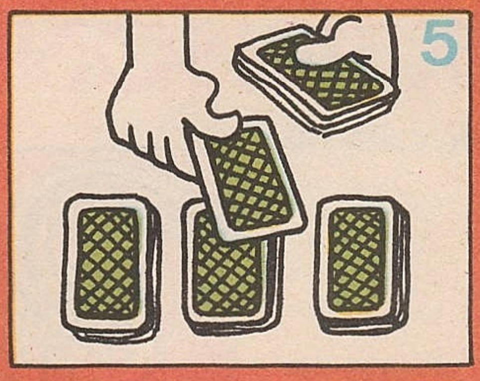
2.) Les 4 AS sont placés sur le dessus du paquet. Vous faites couper le paquet à un spectateur et vous repérez bien dans quel paquet se trouvent les 4 AS.



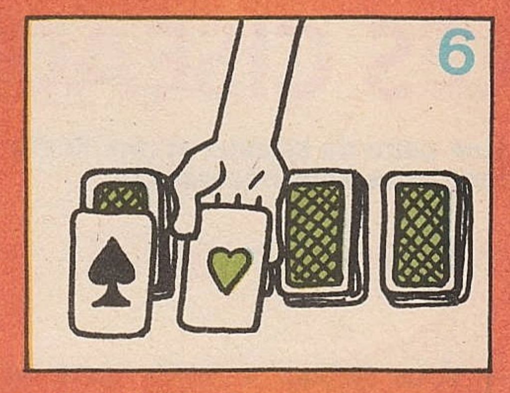
3.) Demandez au spectateur de couper les 2 paquets obtenus en 2 nouveaux paquets qu'on posera de chaque coôté. N'oubliez pas de garder en tête l'endroit où se trouvent les 4 AS. Il faut que ce soit le dernier paquet à droite.



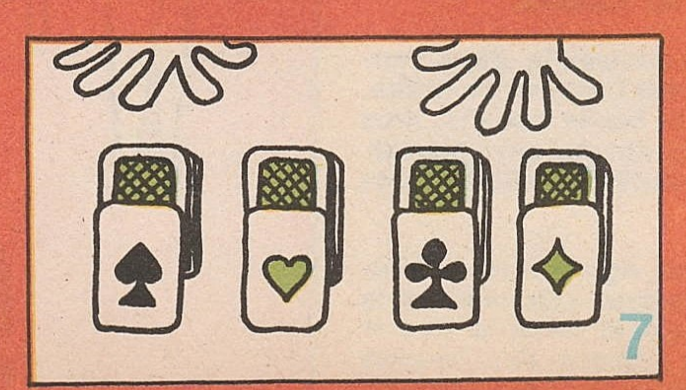
4.) Demandez au spectateur de prendre le 1er paquet et de tirer les 3 premières cartes pour les passer en dessous. Pour distraire le public dites-lui d'annoncer à haute voix les 3 cartes.



5.) Le spectateur garde le 1er paquet dans sa main. Vous lui demandez alors de passer sur chacun des 3 autres paquets une carte du dessus du paquet qu'il tient. Il aura alors 3 cartes de moins dans la main.



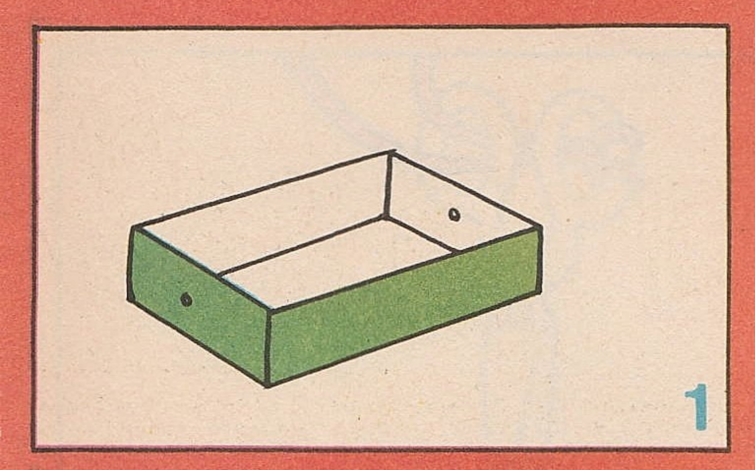
6.) Vous faites la même opération avec les 3 autres paquets qui sont sur la table. C'est-à-dire, de chaque paquet 3 cartes du dessus sont placées au-dessous et 3 autres sont transférées sur les autres paquets, 1 pour chaque.



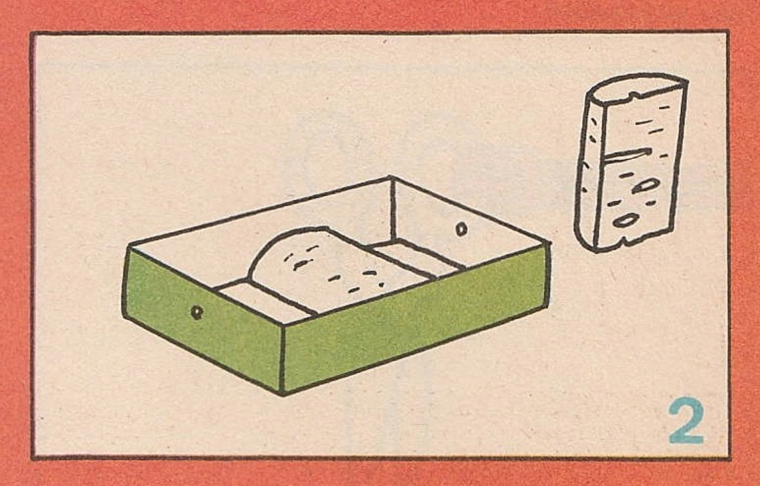
7.) Sur le dessin précédent, les 4 AS commencent déjà à apparaitre sur les paquets de cartes.
Le truc est simple et automatique. Quand on passe une carte de chacun des premiers paquets sur le dernier, 3 cartes seront donc sur les as. Au moment de passer ces 3 cartes au-dessous du dernier paquet, les as reviennent donc au-dessus. Les 3 cartes qui seront placées sur les 3 autres paquets seront automatiquement des as...

3. la boite obéissante

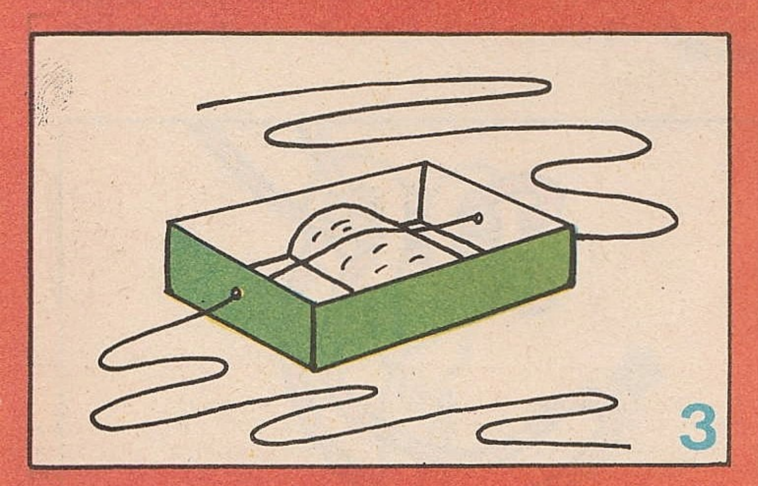
Il vous faut : 1 petite boite d'allumettes, 1 bouchon de liège, 1 m 50 de fil très fin.



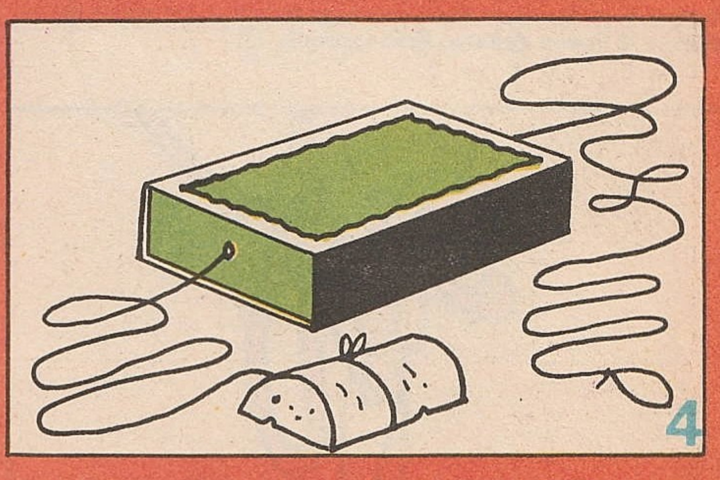
1.) Vous percez avec une aiguille un trou très fin de chaque côté du tiroir de la boite.



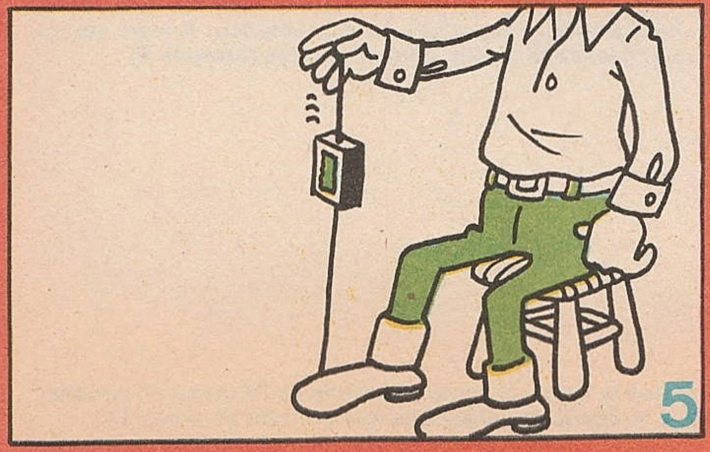
2.) Vous coupez le bouchon en deux dans le sens de la hauteur et vous le placez dans la boite d'allumettes.



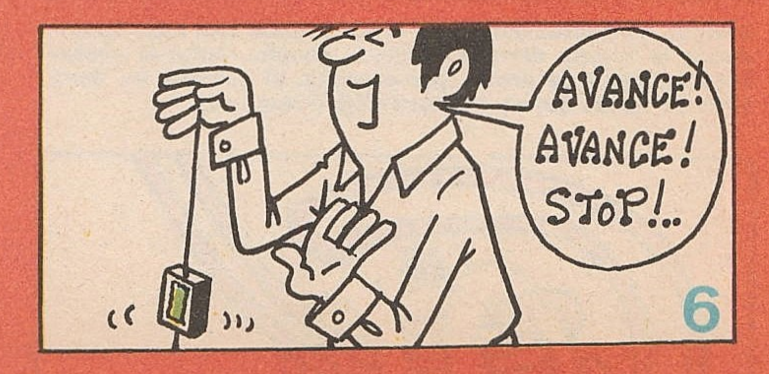
3.) Vous passez le fil dans chaque trou. Ce fil doit, à l'intérieur de la boite passer par-dessus le bouchon. Puis, vous remettez le couvercle.



4.) A une extrémité du fil vous attachez l'autre moitié du bouchon. A l'autre extrémité vous faites une boucle.



5.) Vous mettez l'extrémité avec le bouchon par terre sous votre pied. Et vous tenez l'autre extrémité du fil dans votre main.

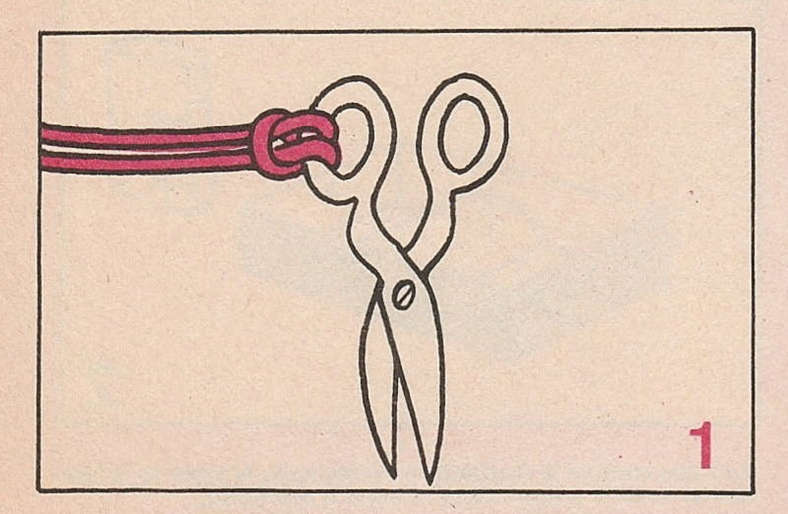


6.) Maintenant, vous allez mystifier vos amis en faisant descendre la boite et en l'arrêtant à volonté.
Pour cela, tendez bien le fil lorsque vous le maintiendrez avec le pied et la main. Pour faire descendre la boite, il suffit de tendre très légèrement la main vers le bas. Pour l'arrêter, relevez légèrement la main vers le haut.

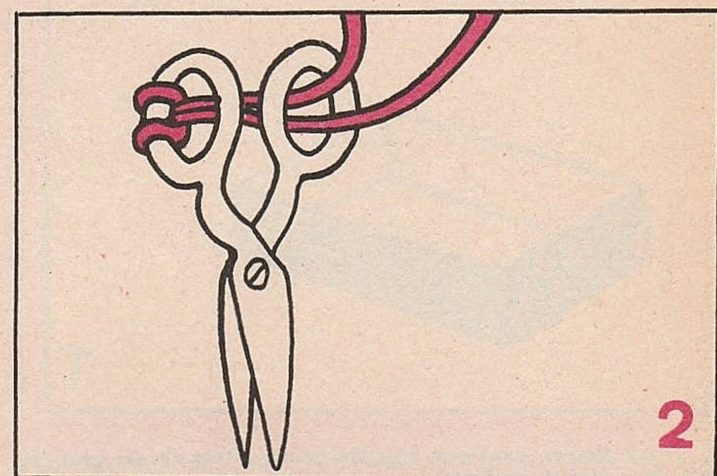
A. DUBOIS

4. deuxième tour

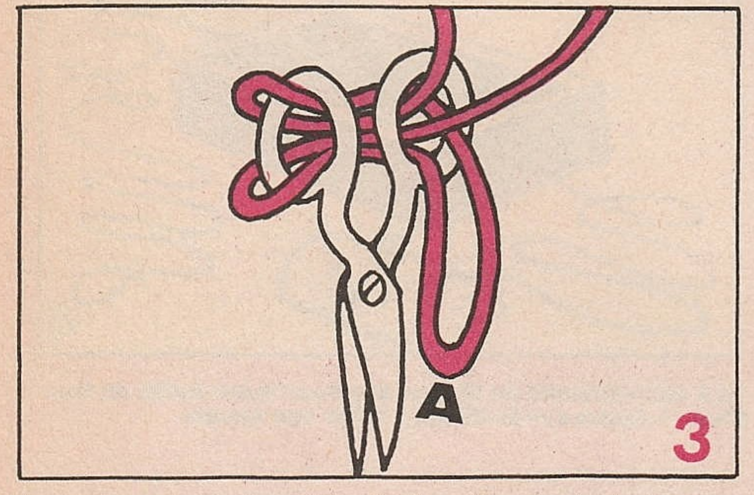
Cette fois la ficelle fait un trajet plus compliqué, les gestes sont également un peu plus compliqués, mais cela peut se faire aussi vite que dans le tour précédent.



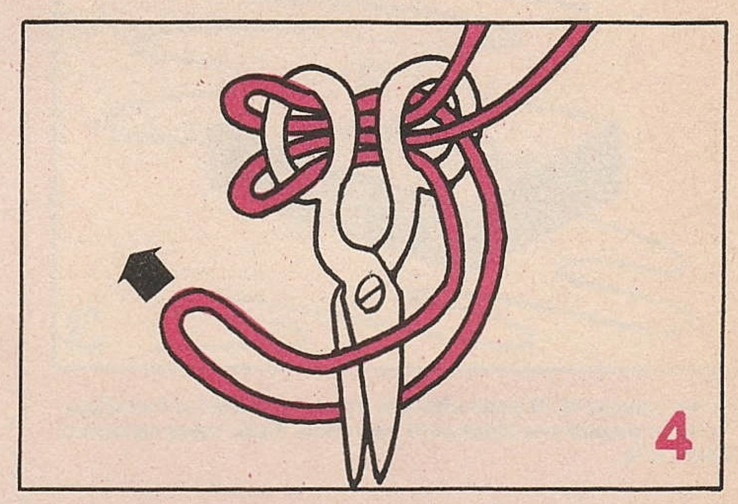
— Introduisez la ficelle doublée dans la boucle, de gauche, de dessus vers dessous. Tirez une boucle à gauche des ciseaux, passez la ficelle dedans, tirez (croquis 1).



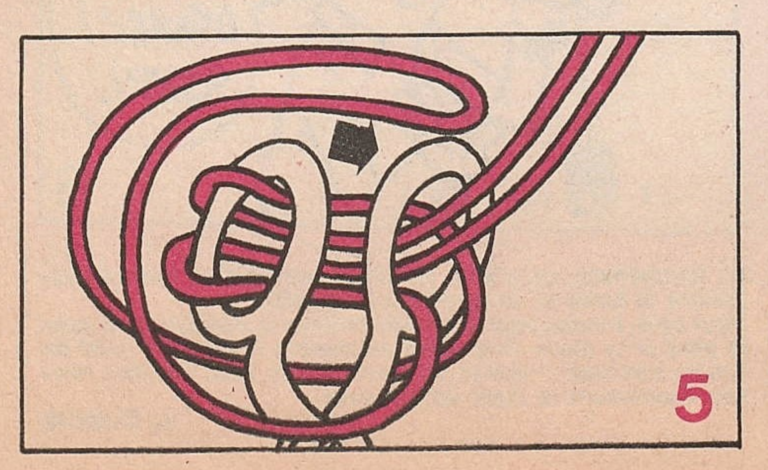
Passez la ficelle de nouveau dans l'anneau de gauche. Ressortez-la par l'anneau de droite. Faites tenir les extrémités (croquis 2).



Surtout, ne croisez jamais les ficelles, sinon tout rate. Agrandissez la boucle derrière l'anneau gauche, faites-la passer dans l'anneau de droite, par-dessous, et derrière les deux brins de ficelle qui s'y trouvent déjà (croquis 3).



Agrandissez encore, en prenant soin d'avoir les deux brins bien côte à côte, non croisés. Le brin inférieur A étant sur les ciseaux, passez la pointe dans la boucle (croquis 4).



Remontez la ficelle A jusqu'à la droite de l'anneau de gauche. Laissez la ficelle et demandez que l'on tire (croquis 5).

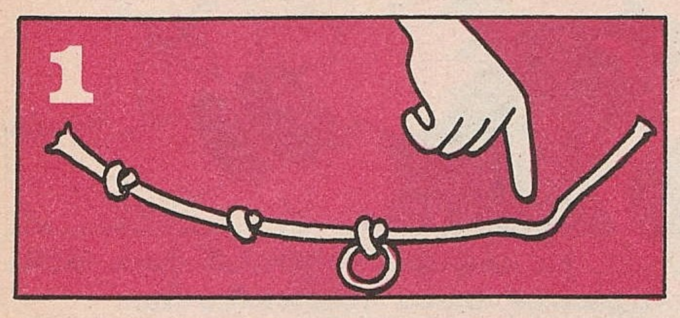
Ces tours sont encore plus spectaculaires si on les fait avec les ciseaux entr'ouverts.

G. Ploquin

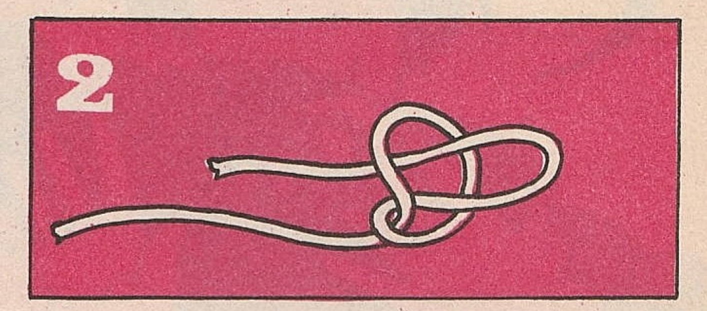
5. l'anneau sauteur

— Pour exécuter ce tour, il vous faut un anneau et une corde. Vous faites 3 nœuds sur la corde. L'anneau est présenté comme étant attaché sur le nœud du milieu. Vous enroulez la corde autour de votre main. Quand vous la déroulez, l'anneau a sauté sur l'un des 2 autres nœuds.

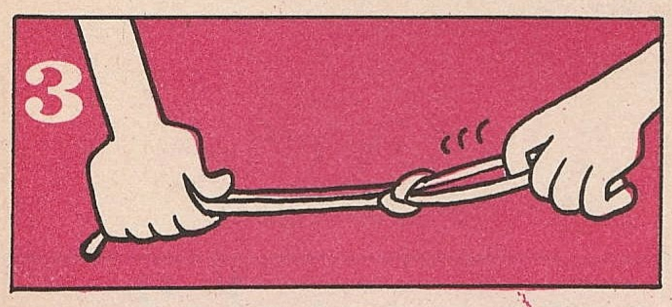
COMMENT PROCEDER



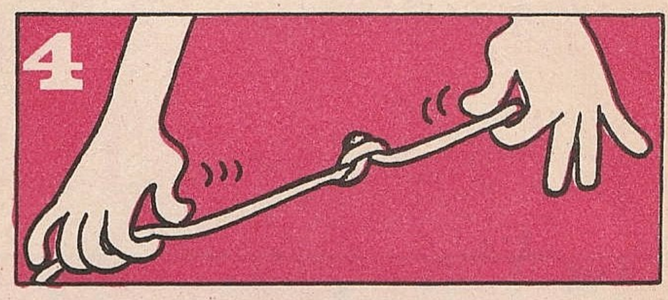
Mouvement initial : faites 3 nœuds sur la corde et fixez l'anneau sur le troisième. Le dessin montre l'endroit où vous devrez faire un quatrième nœud, faux. Ce nœud doit être préparé avant la représentation.



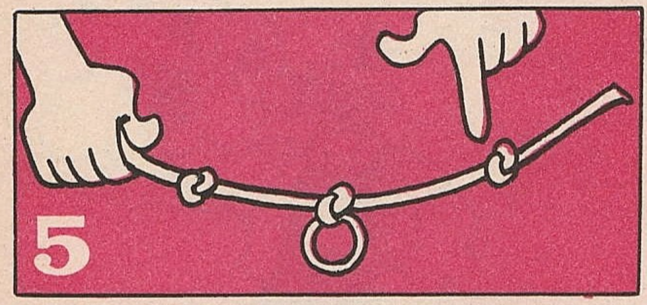
Le faux nœud sera fait de la manière suivante : enroulez la corde en forme de cercle et passez un des bouts de celle-ci à l'intérieur en formant un lacet. C'est un nœud qui se défait facilement, ce qui est très important pour la suite du tour.



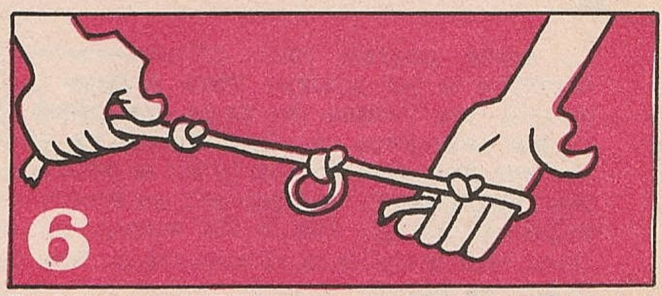
Ensuite, vous passez le doigt dans la boucle du lacet et vous tirez les deux bouts de la corde jusqu'à sentir le nœud bien solide.



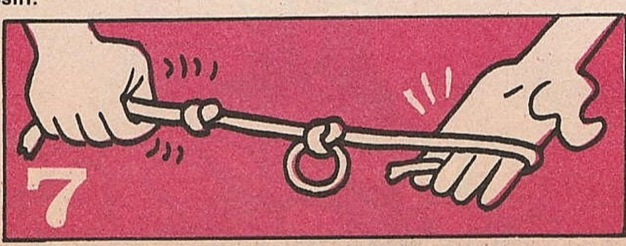
Enfin, tirez le bout de la corde qui devrait défaire le nœud jusqu'à ce qu'il soit bien serré et ait l'apparence d'un vrai nœud. Pour réussir à donner cette impression, il faut que le public soit à un ou deux mètres. Maintenant le tour est prêt à être présenté. Cachez un des



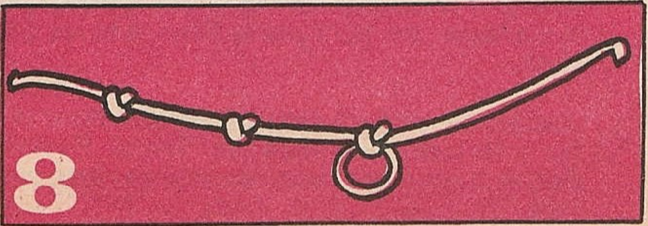
vrais nœuds avec la main droite, l'anneau se retrouve donc entre un vrai nœud et le faux. Le faux nœud est montré du doigt sur le dessin.



Pendant que vous enroulez la corde autour de votre main gauche tirez d'un coup sec la corde de la main droite sans que personne ne puisse s'apercevoir du mouvement, ceci pour défaire le faux nœud. Important : cette opération doit être exécutée pendant que vous enroulez la corde.



Enroulez la corde autour de votre main gauche de telle sorte que le faux nœud se trouve dans la paume de votre main. Cette opération doit être faite, la main tournée vers le bas pour que le truc ne soit pas vu.



Déroulez la corde lentement, le public aura l'impression que l'anneau qui était sur le nœud du milieu a sauté sur celui de gauche comme par magie.

AREPI

Des cartes postales, tout le monde en expédie, tout le monde en a chez soi.

Pour le collectionneur, le vrai, le seul problème, c'est de savoir se limiter, à une couleur, un sujet, une époque...

Voilà pourquoi, aujourd'hui, nous préférons vous présenter la cartophilie en fiches.

Constant

Marottin, Marottine ET LES CARTES POSTALES

FICHE n° 1 d'où vient la carte postale?

La carte postale nait, officiellement, en Autriche le 1er octobre 1869. A dater de ce jour-là, les Postes du pays acceptent des cartes brunâtres (où les taches se voient moins), de même format (c'est le début de la standardisation), comportant un timbre déjà imprimé (ce qui réduit les manipulations), donc moins coûteux (2 kreuzrs au lieu de 5 pour une lettre).

Le succès est immédiat, suivi en 1870 par la Grande-Bretagne, l'Allemagne, le Luxembourg et la Suisse ; en 1871 par la Belgique et le Canada ; en 1873 par la France et les Etats-Unis.

Jusque-là, elle n'a été utilisée que pour le trafic intérieur. En 1874, le Traité Postal de Berne reconnait son existence internationale.





et la carte illustrée



Née brune et sévère, la carte postale s'illustre vers 1890. Un marseillais, Dominique Piazza, serait à l'origine de cette nouveauté lorsque, pour rappeler la terre natale à un ami expatrié, il imagine d'écrire ses lettres au dos de photos.
Sans doute y avait-il beaucoup d'exilés car, très vite, on s'arrache la carte-photo... Puis la carte-actualités, la carte-humour, la carte-anniversaire...
Dans le même temps, l'emplacement réservé à la correspondance diminue, ce qui ne chagrine guère les expéditeurs. Et les PTT entrent à leur tour dans le jeu en réduisant à 0,05 F l'affranchissement d'une carte dont la correspondance ne dépasse pas cinq mots. Cela se passe en 1910.

FICHE n°3

que faut-il collectionner?

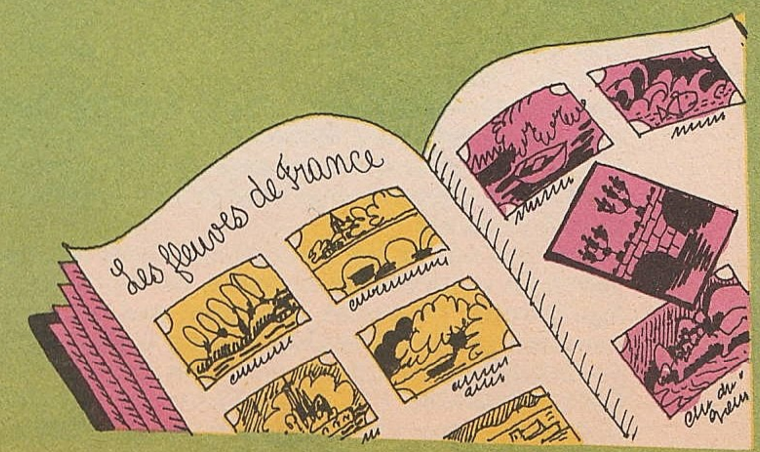


Chaque collectionneur fait son choix et certains ne manquent pas d'imagination puisqu'on cite des amateurs qui ne retiennent que les cartes où figurent des lunettes, d'autres des barbes, d'autres des roues, d'autres des couchers de soleil...
Mais parmi les thèmes les plus recherchés et permettant donc des échanges, on peut retrouver :
Les cartes géographiques (surtout de département)
Les personnages (artistes, enfants, statues, peintures etc...)
Les métiers
Les cartes-jeux (formant des puzzles, miaulant, faisant baromètre, tirant la langue etc...)
Les cartes-recettes, les cartes-anniversaires, les cartes-reproductions de tableaux...
Les cartes consacrées à un sujet : sport, actualité, aviation, marine, blasons, enseignes, clochers etc...

FICHE n°4

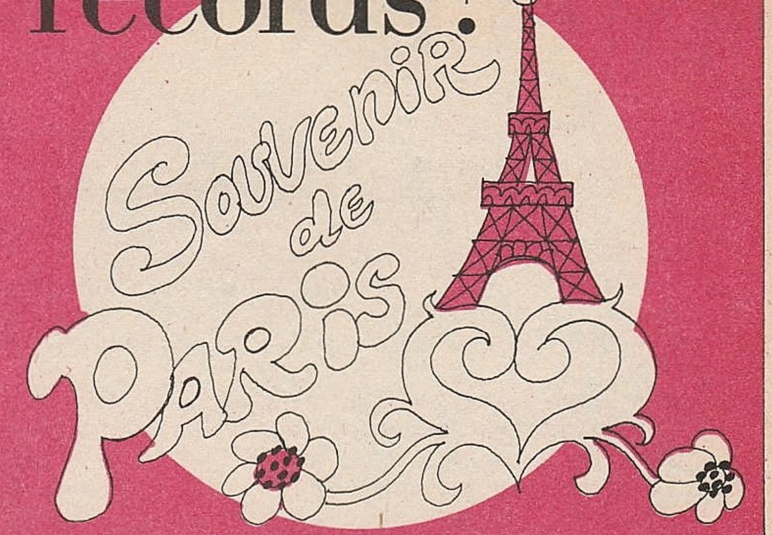
comment collectionner?

Si vous manquez de place, la boîte à chaussures est sans doute la meilleure solution...
Vous pouvez « punaiser » ou « scotcher » votre collection sur un mur, en formant un ensemble agréable à l'œil. Les cartes-départements reconstituant la France, ce n'est pas mal !
Enfin si vous êtes un « cartophile » acharné, le mieux est sans doute l'album, avec des « coins-photos » pour retenir chaque carte et quelques lignes d'explications. Mais c'est la solution la plus encombrante et la plus coûteuse.



FICHE n°5

quelques records !



En France, quelles sont les cartes les plus vendues ? Celles de Paris, de Lourdes et de la Côte d'Azur. Parmi les monuments, la Tour Eiffel écrase tous les autres : les cinq milliards de reproductions depuis 1889 sont largement dépassés.
Combien de cartes les Français et touristes en France écrivent-ils ? Environ 200 millions par an !

FICHE n°6

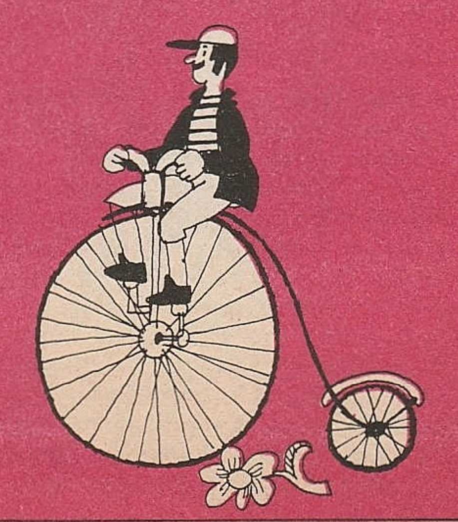
les cartes insolites



Tout est possible en cartes postales puisque l'on a beaucoup vendu :
des cartes parfumées, des cartes disques, des cartes phosphorescentes...
des cartes entièrement blanches (pour représenter la neige), des cartes entièrement bleues (pour représenter la mer), des cartes brunâtres (pour représenter un morceau de vache) !
des cartes pour chiens : le maître imprégnant de son odeur la partie réservée à la correspondance avant de l'envoyer au toutou resté au logis !

FICHE n°7

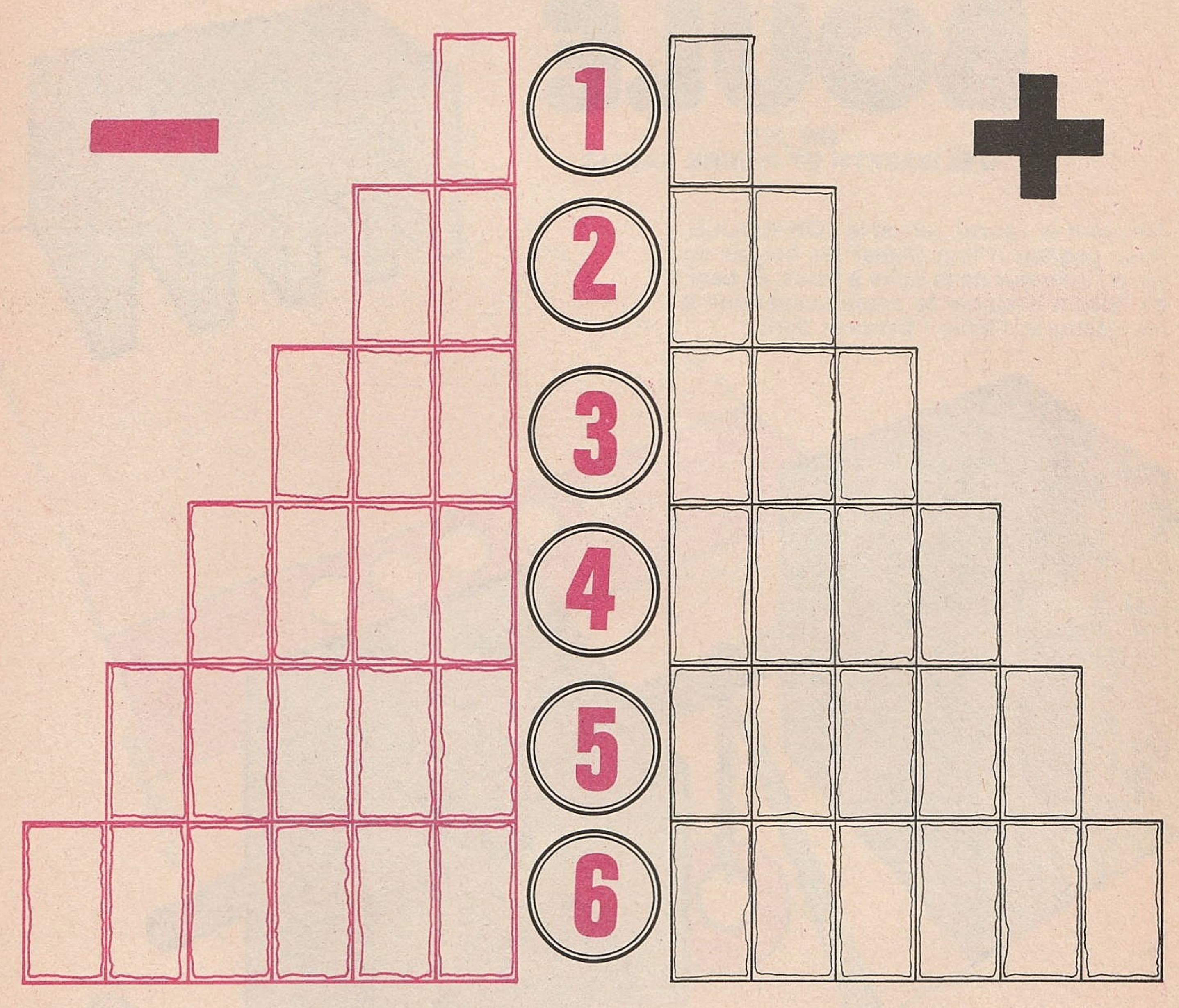
ce que le cartophile doit savoir



Les cartes sont dites « anciennes » quand elles datent d'avant 1925.
Les cartes-vues, tirées à des milliers (parfois des millions d'exemplaires) sont évidemment peu recherchées, sauf si elles représentent un paysage, un quartier disparus. Elles sont alors d'autant plus appréciées que l'on s'est procuré la vue actuelle.
Parmi les séries les plus demandées les débuts de 1ère mécanique (premiers chemins de fer, autos, avions etc...)
Egalement, les cartes évoquant des grandes affaires criminelles (affaire Dreyfus, bande à Bonnot par exemple)
A connaître : le Cercle Français des Collectionneurs de Cartes Postales, 117, Bd St-Germain, Paris 6e. Et l'exposition des cartes, chaque année à la Bibliothèque Nationale à Paris, en fin octobre, début novembre.

LA PYRAMIDE

Une réussite avec des dés



Il vous faut deux dés et un crayon.
La pyramide possède 6 étages et 2 faces :
l'une positive (celle qui est en noir)
l'autre négative (celle qui est en couleur)
Pour réussir vous devez remplir tous les blocs et vous arranger pour que la face positive l'emporte sur la face négative.

Les points inscrits sur les dés ne s'additionnent pas, mais se « lisent ». Ainsi si vous tirez 3 et 4 (ou 4 et 3, c'est la même chose) se lit 34 ou 43. Vous avez alors la possibilité de porter :
34 dans un des blocs de l'étage 3
ou 43 dans un des blocs de l'étage 4.

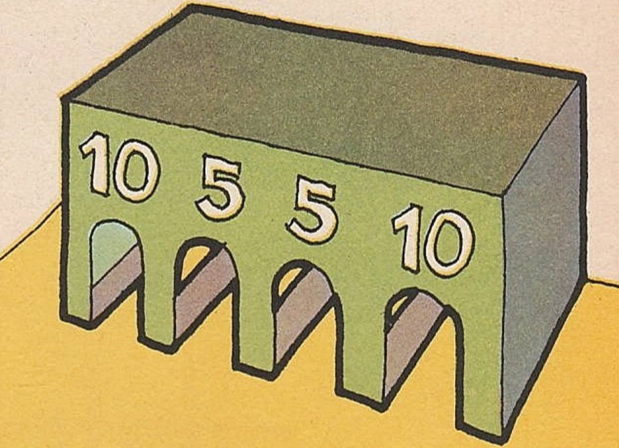
Il peut arriver un moment où vous tirez aux dés un nombre que vous ne pouvez placer parce que les étages correspondants sont remplis. Vous avez alors le droit de tirer 3 fois les dés. Mais si la chance ne vous sourit pas davantage, vous êtes obligé de porter votre nombre dans un autre bloc que cela vous arrange ou non...
Maintenant, jetez les dés et ... gagnez !

J. Monnier

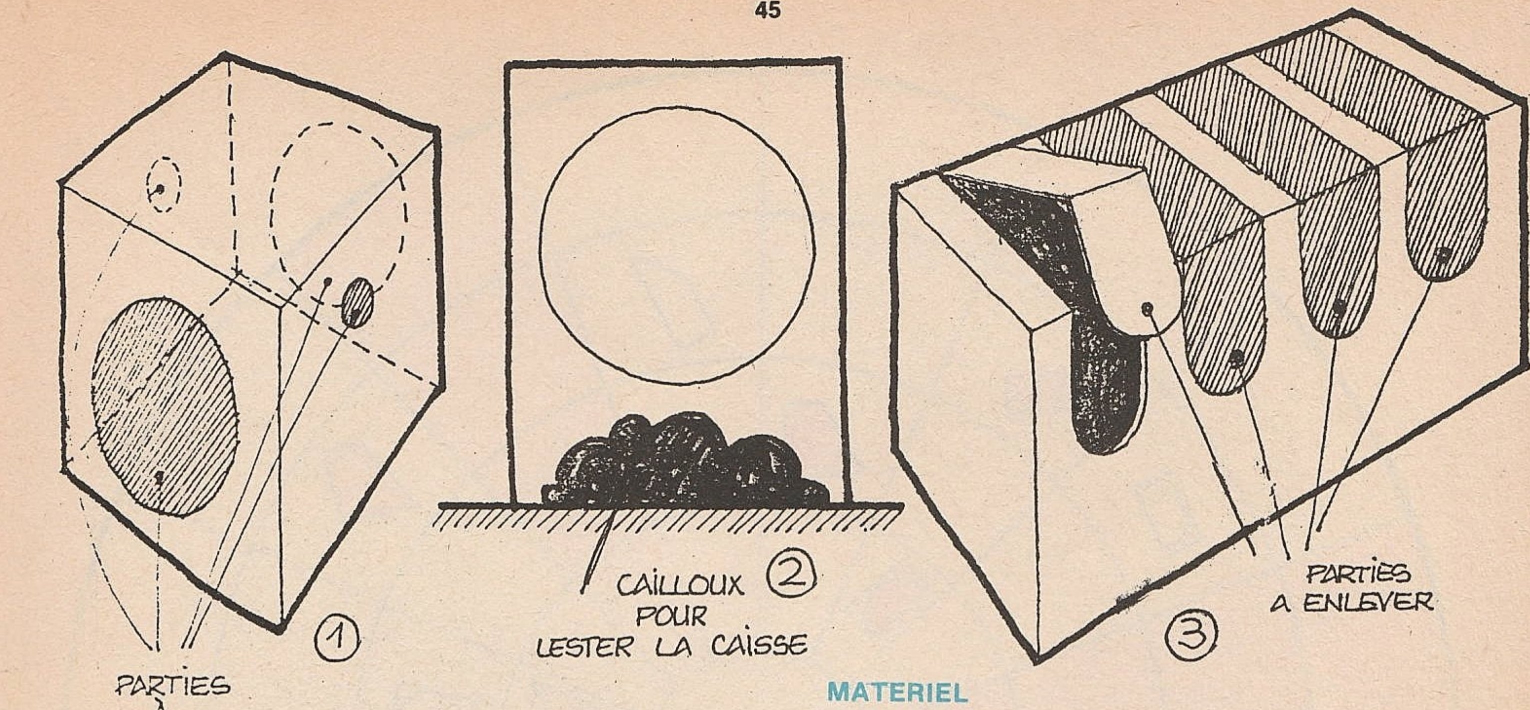
LE JOK BOULE

UN JEU D'ÉLISABETH ET PIERRE BAULIG

Amusant et sportif, tel est le JOK-BOULE. Pour gagner, il faut placer les boules du jeu à l'intérieur de la boîte à trous. Et ceci, en faisant ricocher la boule suspendue à un élastique. Facile ! Essayez donc...

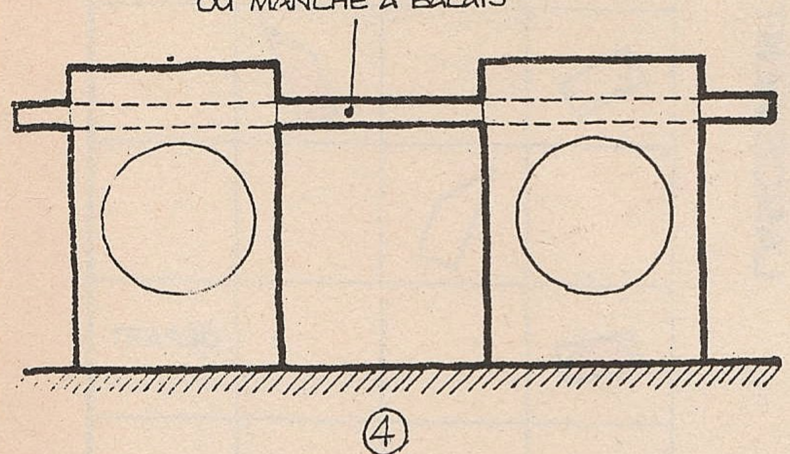


E. ET P. BAULIG



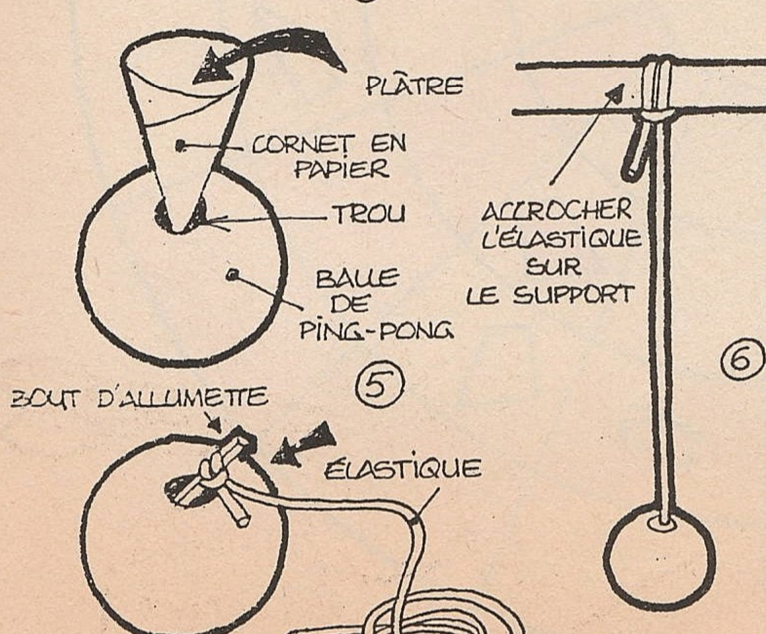
MATERIEL

2 emballages carton (A) (genre 12 bouteilles d'eau minérale)
1 emballage rectangulaire (B) (baril de lessive rectangulaire, boite de couches etc...)
6 balles de ping-pong
2 manches à balai (ou tasseaux de bois) : l'un de 0,80 m et l'autre de 1,20 m
1 grand élastique fin et très souple
un peu de plâtre, des ciseaux et de la gouache pour la décoration



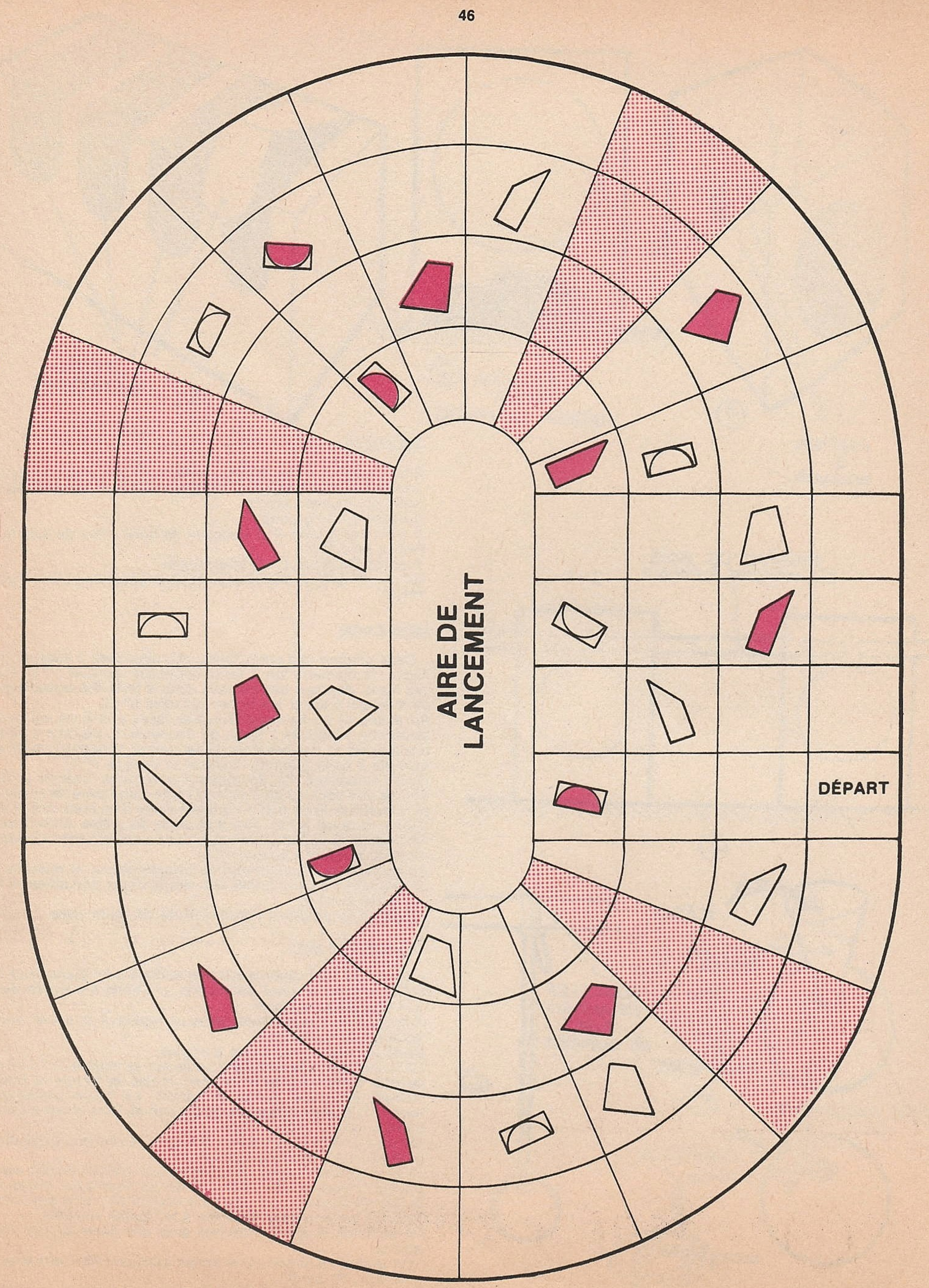
MONTAGE

Dans chacun des emballages (A), découpez 2 disques de 15 cm de diamètre sur 2 faces opposées (croquis n° 1). Par ces trous, déposez des cailloux dans le fond des emballages de manière à lester les boîtes (croquis n° 2).
Au milieu et en haut des 2 autres faces et à 5 cm du bord supérieur, pratiquez 2 trous du diamètre du manche à balai (croquis n° 1). Par ces trous faites passer horizontalement le manche à balai (comme l'indique le croquis n° 4)
Dans l'emballage (B), découpez 4 ouvertures (croquis n° 3)
Percez une balle de ping-pong à l'aide d'une paire de ciseaux et remplissez-là de plâtre liquide à l'aide d'un petit cornet en papier (croquis n° 5). Avant la prise du plâtre, introduisez l'extrémité de l'élastique noué sur une demi-allumette laissez prendre le plâtre (croquis n° 5)
Accrochez l'autre extrémité de l'élastique sur le manche à balai (entre les deux boîtes lestées) la boule doit affleurer le sol (croquis n° 6)
Terminez en peignant l'ensemble de couleurs vives.



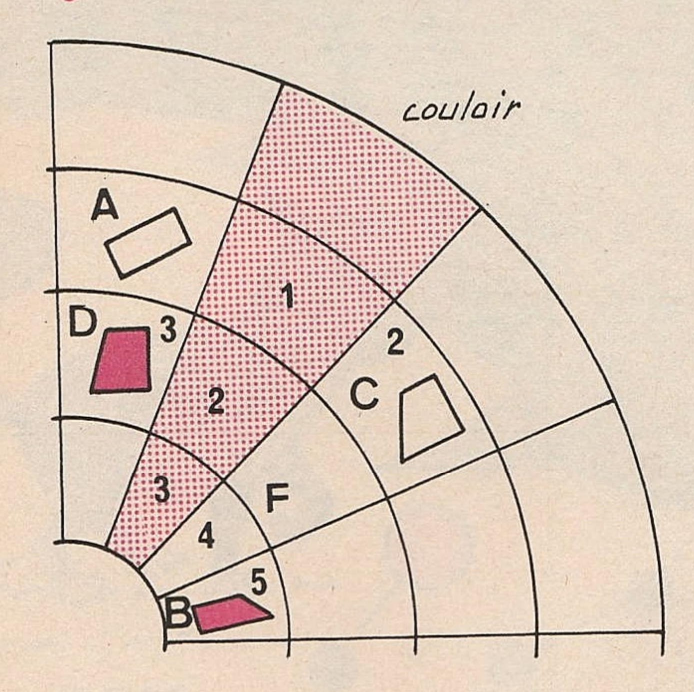
REGLE DU JEU

« Disposez les éléments sur une surface bien plane (aire de béton, carrelage, terre battue etc...) la boîte à trous située à 2 m des boîtes support.
A la craie ou à la peinture, faites un repaire à 20 cm en avant de la boule suspendue.
Chaque joueur dispose de 5 boules.
Le joueur place sa première boule sur ce repère. A l'aide du second manche à balai (80 cm) il vise et frappe la boule comme avec une queue de billard. La boule suspendue touche la boule voyageuse qu'il s'agit de faire entrer dans la boîte à trous.
On joue ainsi les boules les unes après les autres, le but etant d'obtenir un total de 20 points.
Si le joueur parvient à 20 points avant d'avoir épuisé ses 5 boules, il peut ajouter les boules qui lui restent aux boules de la reprise suivante : Ex. le joueur obtient 20 points à sa 4ème boule, il pourra jouer 6 boules à la reprise suivante.
La partie se joue en 4 reprises avec une 5ème en cas d'exaequo.
Une reprise se gagne par le joueur totalisant 20 points avec le minimum de boules.
A vous de compléter cette règle ou de rendre le jeu plus difficile.


AIRE DE
LANCEMENT
DÉPART

L'ENVOL DE LA FUSÉE

pour 2 joueurs



A l'aide d'un dé, il s'agit de récupérer les différentes parties d'une fusée, de la poser sur l'aire de lancement (au centre), et, de là, de la faire s'envoler. On joue à deux à condition d'avoir une fusée - ou plutôt les 6 morceaux d'une fusée, 3 rouges et 3 blancs, et un pion par joueur.

PRÉPARATION

Décalquez sur un carton léger 2 pions et les 6 éléments de chaque fusée. Coloriez les parties indiquées. Puis découpez-les et placez-les sur la table.

REGLE DU JEU

Les joueurs lancent le dé, celui qui a le plus de points commence. Il pose son pion sur la case de départ, et avance d'autant de cases que de points sur le dé. S'il arrive devant une case portant un élément de fusée (case 2 ou 3 par exemple) il change de circuit et place son pion sur cet élément. Il prend également cet élément dans ceux qui sont posés sur la table. Chaque joueur joue à son tour ; s'il ne tombe pas sur une case ayant en face, au cercle inférieur, un élément de fusée, il continue à tourner en rond.

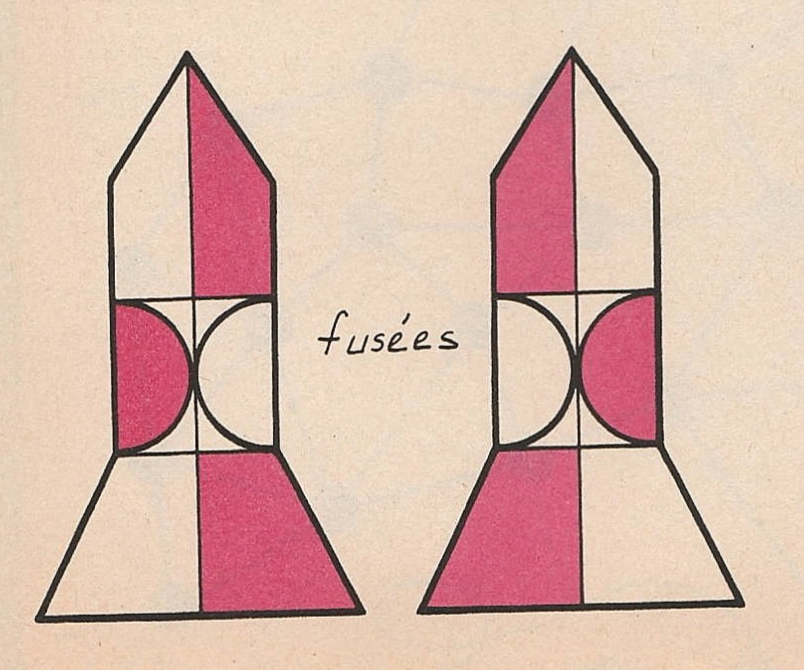
Dès que l'on est placé sur le deuxième circuit, il faut aller chercher les divers éléments de la fusée en se plaçant exactement sur la case qui les représente. Pour cela, on peut aller EN AVANT, EN ARRIERE, sur le même circuit, ou EMPRUNTER les couloirs colorés pour changer de circuit. L'essentiel est de regrouper les 6 éléments différents.

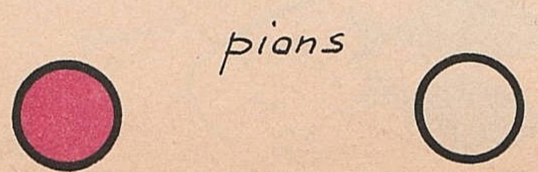
Sur notre exemple, le joueur en A a fait 5 points, il va chercher l'élément B ; il fait 2 points il gagne C, 3 points, il gagne D.

Plusieurs joueurs peuvent se trouver en même temps sur la même case : si un joueur gagne ainsi un élément, un autre joueur peut venir ensuite et gagner un élément semblable, s'il lui manque et s'il est, bien entendu disponible.

Quand un joueur a réuni tous les éléments, donc que sa fusée est complète devant lui, il doit, pour poser son pion sur l'aire de lancement, faire 1 ou 2 points. De là, il doit encore s'envoler et réussir son envol, c'est-à-dire faire 5 ou 6 avec le dé.

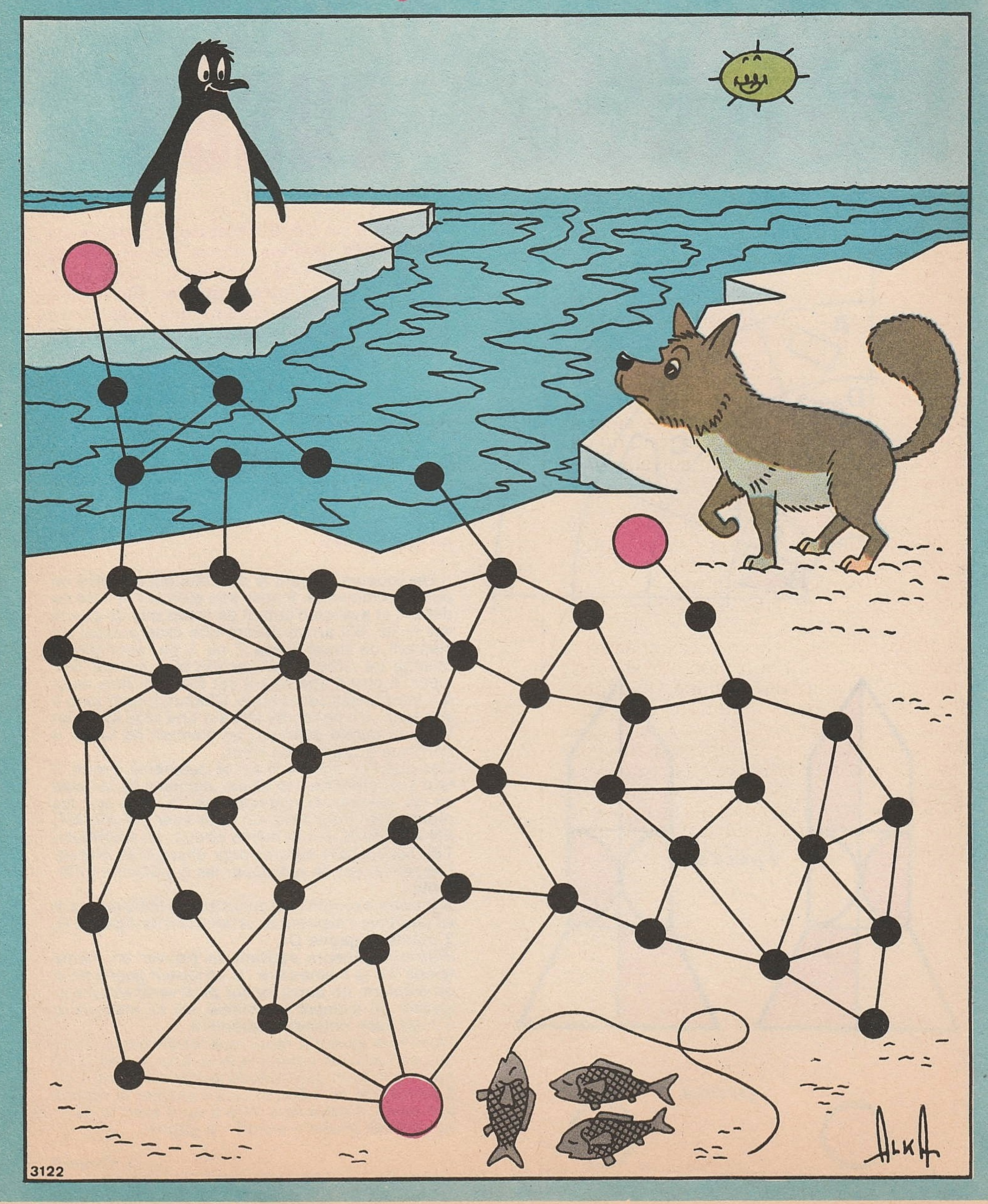
Le premier joueur « envolé » a gagné.





G. Ploquin

pour 2 joueurs



AU POLE

Un pingouin, assez gourmand, voudrait s'emparer des trois poissons qu'un esquimau vient de pêcher ! Ce dernier a confié la garde de sa prise à son chien.

Le pingouin commence la partie. Il place un pion sur son rond rouge et avance ce pion, en suivant une ligne jusqu'à un rond noir. Au tour du chien qui, partant de son rond rouge, placera aussi son pion sur un rond noir, mais en suivant également la ligne. Chacun joue ainsi à tour de rôle, en avançant d'un rond noir à la fois, mais toujours en suivant une ligne.

Pour gagner la partie, le pingouin doit arriver au rond rouge près des poissons, sans se faire prendre, et retourner à son point de départ, c'est-à-dire le rond rouge d'où il a commencé sa course.

Le chien, lui, doit s'efforcer de « chasser » l'oiseau en plaçant son pion sur le rond noir que le pingouin occupe. Il gagne alors la partie. Mais attention : les deux joueurs peuvent avancer et reculer à leur guise. Toutefois, le chien ne peut pas occuper le rond rouge près des poissons (pour ne pas se faire gronder par son maître !) ni les ronds noirs qui se trouvent dans la mer (car l'eau est bien trop froide !)



pour 2, 3 ou 4 joueurs

LES CARTES DE CHANCE

Ce jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, plus un « banquier ». La chance joue un rôle primordial, d'où suspense et rebondissements !
Le banquier bat ensemble deux jeux de 32 cartes
Sur le tapis de jeu (ou une feuille de papier assez grande) il distribue 32 cartes, en 4 rangées de 8 cartes.
Ce tableau comprend donc 32 cases, que l'on détermine comme aux dames, par un chiffre et une lettre : la première case de la première rangée étant A1, la deuxième de la troisième rangée C2, etc...

Le banquier écrit sur une feuille, pour lui seul, bien cachés, 6 numéros de cases qui seront les NUMEROS DE CHANCE
Dans ce qui reste des cartes, soit 32, s'il y a :
4 joueurs, il garde 16 cartes, en donne 4 à chacun ;
3 joueurs, il en garde 17, en distribue 5 à chacun ;
2 joueurs, il en garde 18, en distribue 7 à chacun.
Chaque joueur regarde son jeu. Il doit s'efforcer de faire :
1 TIERCE, soit aligner 3 cartes de même famille se suivant ; cela lui donne 3 points ;
1 BRELAN, 4 cartes de même valeur, 4 dames, quatre 7 etc... cela lui donne 4 points
1 QUINTE, soit 5 cartes de même famille se suivant, cela lui donne 6 points.

Chacun à son tour demande une carte du tabeau, en désignant la case par le chiffre et la lettre. Le banquier la lui donne. Mais si il demande un des numéros de chance, le banquier, en plus de la carte du tableau, lui donne 3 cartes, prises dans celles qu'il a gardées. Le numéro est rayé du jeu. Le jeu se poursuit ainsi, si le banquier n'a pas exactement 18 cartes, le dernier numéro de chance n'en reçoit qu'une ou deux. La partie finie, on compte le nombre de points apportés à chaque joueur par les tierce, brelan et quinte. Celui qui a le plus de points a gagné.

G. PLOQUIN



une bonne nouvelle pour tous les lecteurs: le 1er album "joker" vient de paraître !...



Plus de 150 jeux différents pour jouer seul ou à plusieurs: mots croisés, jeux de société, concours, humour, énigmes, astuces, jeux tests, défis, idées pour les loisirs, etc...

Si vous venez de vous abonner...
Si vous achetez "JOKER" depuis peu...
Si vous désirez compléter votre collection...

Voilà l'occasion de vous procurer, pour 15 F seulement, les premiers numéros de votre revue.

Pour vous procurer cet album, adressez-vous à votre libraire ou commandez-le directement en remplissant le bon ci-dessous que vous retournerez à : FLEURUS 31, rue de Fleurus 75260 PARIS CEDEX 06

BON DE COMMANDE ALBUM joker N° 1

NOM .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Désire recevoir **l'album "JOKER" N° 1.**
Ci-joint, dans la même enveloppe, la somme de 15 F par (fais une croix dans la case choisie ☒)

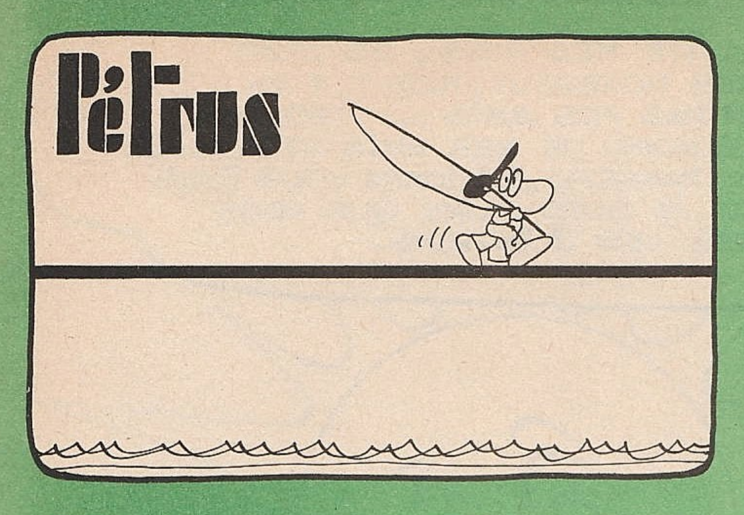
☐ chèque bancaire barré à l'ordre de Fleurus Paris
☐ virement postal (3 volets) } à l'ordre de FLEURUS
☐ mandat-lettre } c.c.p. 414-72 PARIS

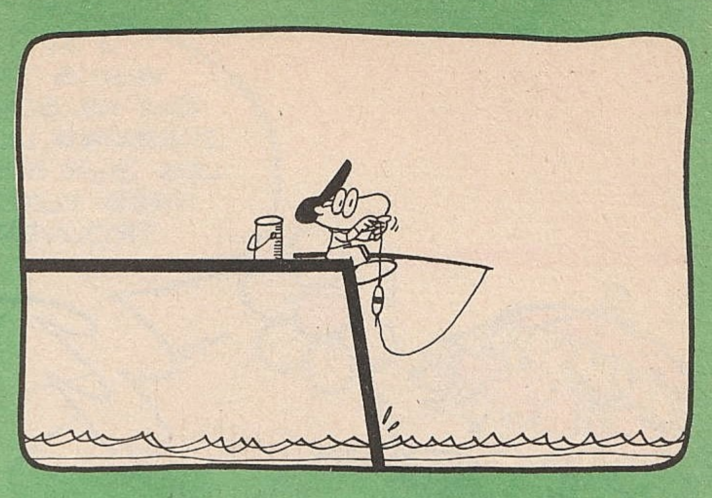
E	CB	T	VP	M	TP	

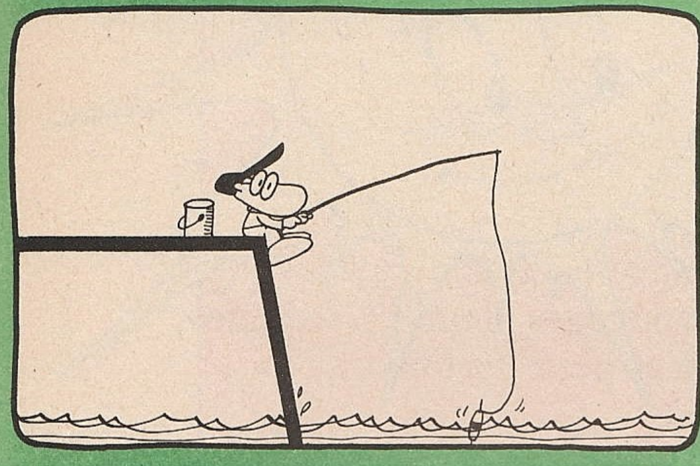
(Evitez le mandat-carte qui ne peut être joint.)

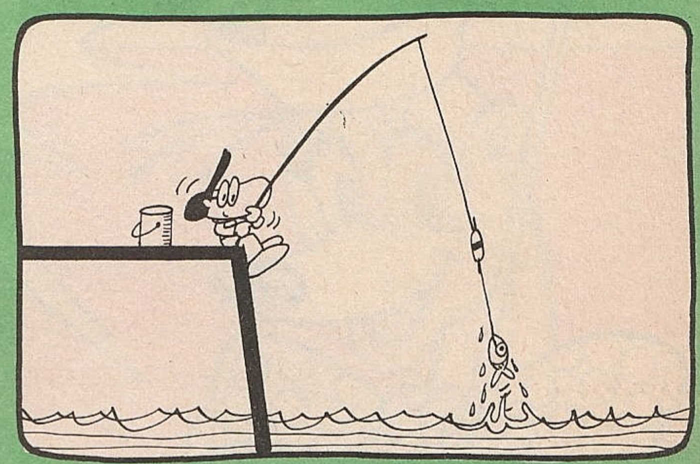
Date .... Signature :

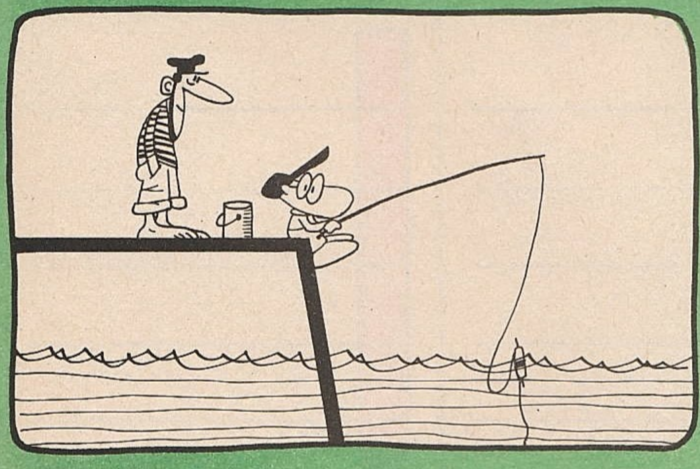
Cette offre est réservée à la France Métropolitaine.

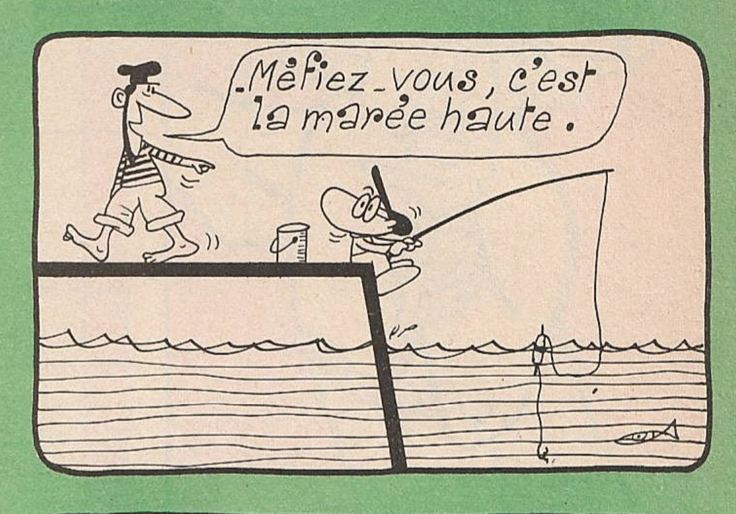

Pétrus

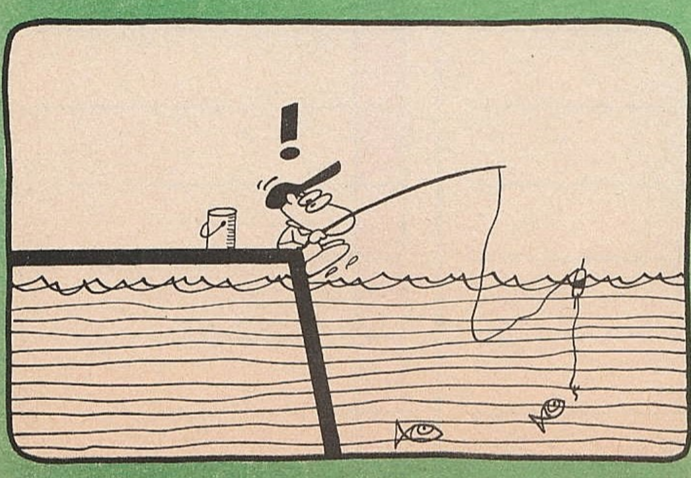


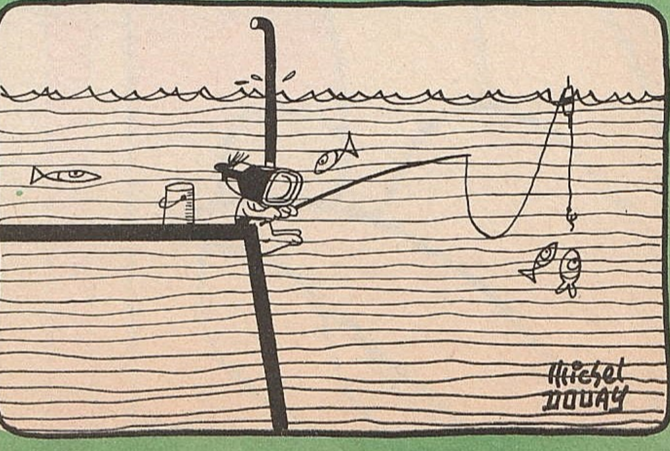


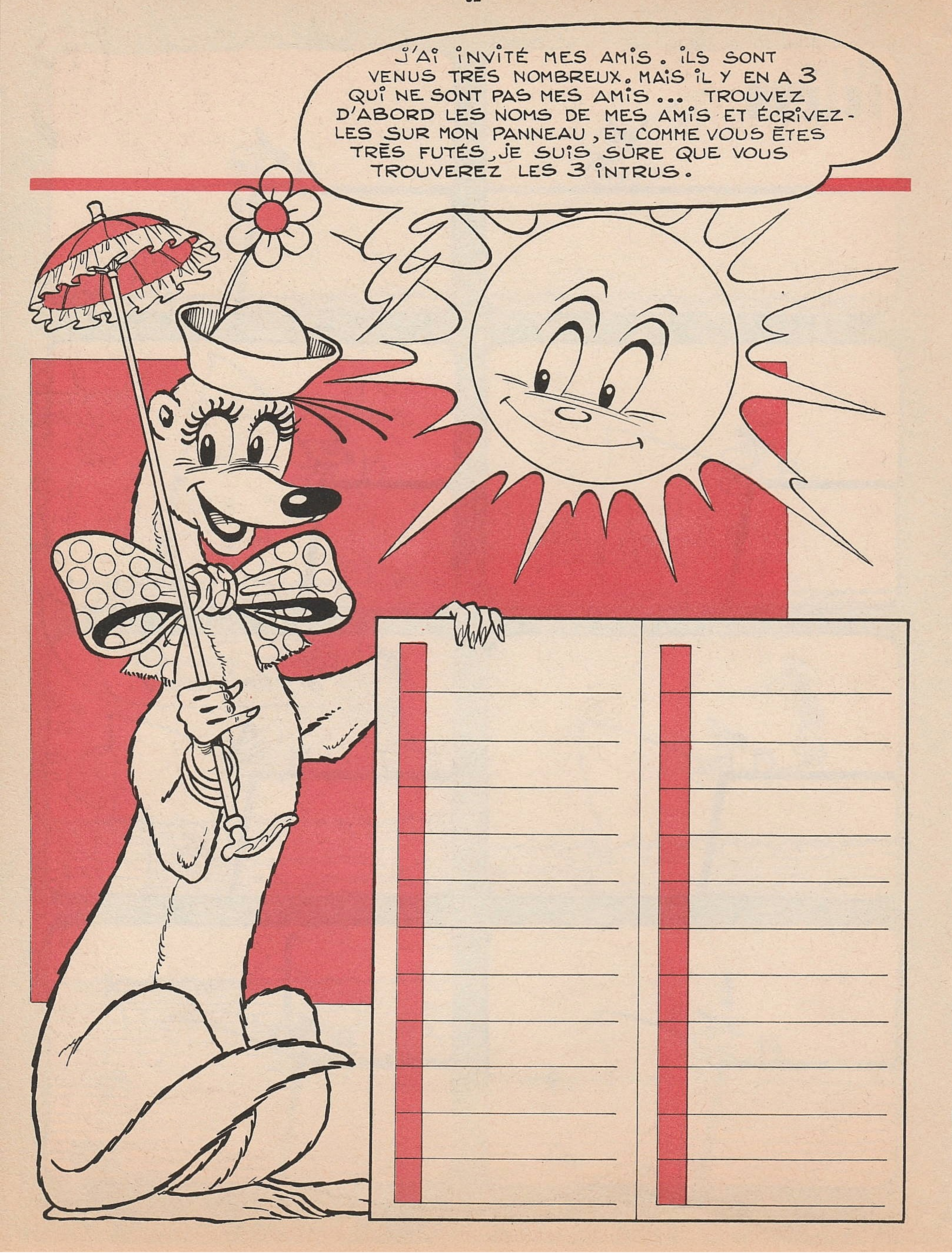





-Méfiez-vous, c'est la marée haute.


!


Michel DOUAY


J'AI INVITÉ MES AMIS. ILS SONT VENUS TRÈS NOMBREUX. MAIS IL Y EN A 3 QUI NE SONT PAS MES AMIS... TROUVEZ D'ABORD LES NOMS DE MES AMIS ET ÉCRIVEZ-LES SUR MON PANNEAU, ET COMME VOUS ÊTES TRÈS FUTÉS, JE SUIS SÛRE QUE VOUS TROUVEREZ LES 3 INTRUS.

UN JEUDI AVEC LES

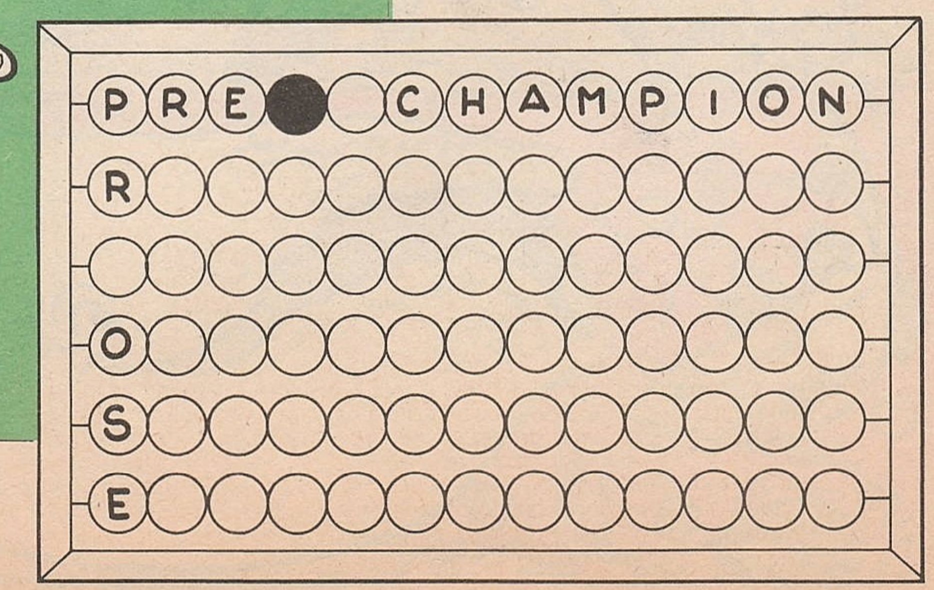


C'EST UN JEU SUPERTRI

MOI, AUJOURD'HUI, JE N'AI PAS D'AMIS. ALORS JE M'AMUSE SEUL AVEC MON BOULIER. J'AI TROUVÉ UN JEU DIFFICILE. MAIS QUI PLAIRA AUX LECTEURS TRÈS CALÉS !... LA RÈGLE DU JEU, LA VOICI :

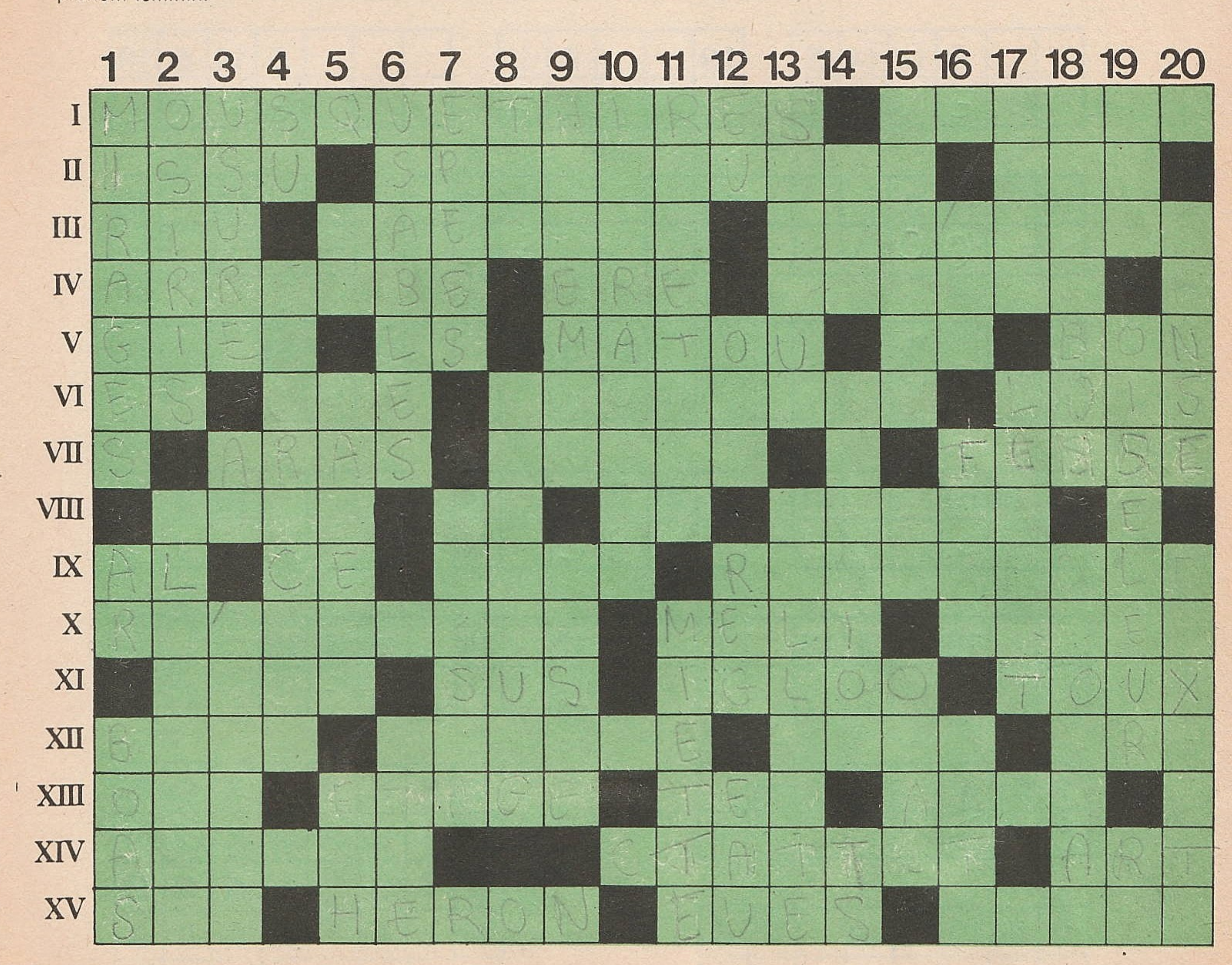
HORIZONTALEMENT, SUR MON BOULIER, VOUS LISEZ DES MOTS. SI VOUS DÉPLACEZ LES BOULES "ASTUCIEUSEMENT", VOUS LIREZ AUSSI DES MOTS *VERTICALEMENT*. MAIS VOUS DEVEZ GARDER LES MOTS HORIZONTAUX. POUR VOUS AIDER, J'AI PLACÉ LES BOULES DE LA PREMIÈRE LIGNE. UNE BOULE NOIRE SÉPARE LES MOTS QUI SE TOUCHENT.

PRE ● CHAMPION
RADE ● HUMOUR
DE ● TENEURS
ON ● AVERSE ● U
SICLE ● ESSAI
ESSIEU ● ● ENNS



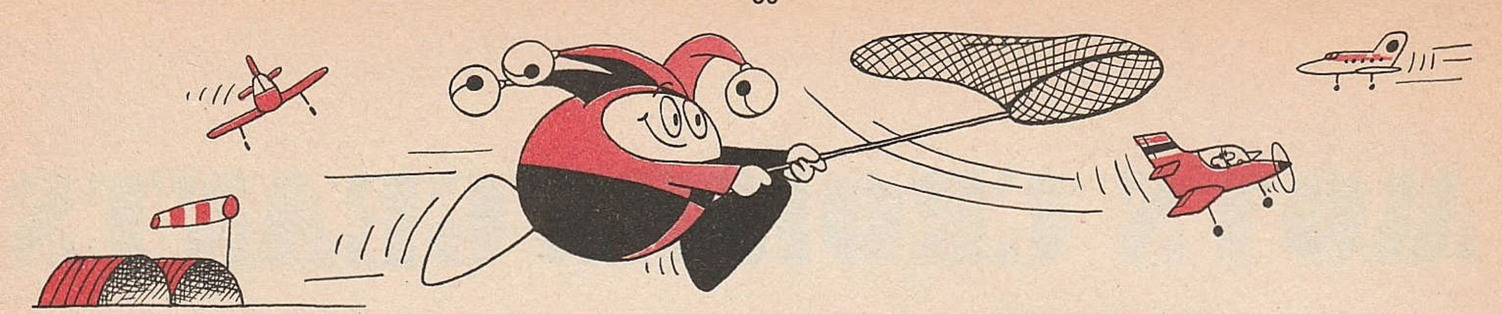
MOTS CROISES GEANTS

HORIZONTALEMENT : I. Compagnons de d'Artagnan ; maintient l'aviron - II. Sorti de... ; austères comme les habitants d'une ville de l'ancienne Grèce ; prénom arabe - III. Partie de vallée envahie par la mer ; repos ; le fainéant n'en a jamais aux mains - IV. Poétiquement comparable au reflet de lune ; époque ; exténuante - V. Ville sur la Loire ; en matière de ; gros chat ; phon. remuer la terre ; pas mauvais - VI. Préposition ; sert pour le golf ; fondèrent un empire en Asie Mineure ; réglements obligatoires - VII. Gros perroquets ; utilisé par le vannier ; partie du corps - VIII. Préposition ; poussé ; dans voisin ; se dansent en Auvergne - IX. Article inversé ; démonstratif ; prophète ; demeurai - X. Celles du sol font celles d'un pays ; suivi de mélo donne un beau désordre ; péninsule d'Asie Orientale - XI. Changeas ; compris ; habitation d'Esquimaux ; le sirop l'apaise - XII. Détroit danois ; volcan ; prénom féminin ; canton suisse - XIII. Un anglais, déposée, traverse Perpignan ; le bonheur transporte au 7e... - XIV. Grands singes d'Amérique ; facilite le démarrage ; la peinture en est un - XV. Pour tamiser du sable ; échassiers ; possédées ; prénom féminin.



VERTICALEMENT ; 1. Illusions du désert ; phon. : assainit l'atmosphère ; gros serpents 2. Dieu de l'ancienne Egypte ; substanta - 3. Coutume ; phon. : prière ; ponts - 4. Connu ; léger saut - 5. Directions opposées ; fêtes antiques ; beaucoup d'eau 6. Sont en usage ; valide document 7. Armes blanches ; offices religieux 8. Monticule ; quand la mer l'est le pêcheur reste au port - 9. Diane grecque ; née de... 10. Répétée plusieurs fois - 11. Petits rires ; parcelle de pain - 12. En pleine peau ; presque noir ; au Sahara ; entoure l'île - 13. Texte sur le fonctionnement d'une société ; il se croit beau - 14. Touché ; usure du sol ; début et fin de tous - 15. Leviers ; note ; ancienne mesure - 16. Jamais en vieux français ; fréquent chez le nouvel acteur ; Irlande - 17. Face à l'obstacle, il faut bien le faire... ; passereau - 18. Plante officinale ; circulai en voiture - 19. Cri de douleur ; beaucoup de chants d'oiseaux chez lui ; moitié mars - 20. Raisonnables ; vit

SOLUTION PAGE 69



LES VILLES CACHEES

Les noms de deux capitales européennes sont cachées dans la grille du bas. Pour les trouver :

1. Placez sous chaque chiffre la lettre correspondante en sachant que 1=A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E etc...
2. Complétez les mots inachevés (ce sont tous des capitales européennes) en utilisant les lettres de la grille du bas. Chaque fois qu'une lettre est utilisée, vous la barrez.
3. Lisez dans l'ordre les lettres restantes et vous aurez les 2 villes cachées!

		5	14	14	5

19			9	1

			5	14	5	19

19		15	3				12	

	19	12	

		18		19

18			5

	18			21	5

		18	19	15			5

	15	19			21

	21	2	12		14

			18	9	4

		19		5	18		1	

12		14		18	5	19

adac

2	21	4			5	19	

2	5	12		18			5

2	21			18	5	19	

O	B	C	R	M	T	O	D
V	I	U	A	G	X	O	O
E	T	A	T	L	A	M	D
M	L	A	T	A	G	E	S
I	M	B	P	H	A	T	O
P	A	O	P	V	E	D	H
R	C	A	N	O	D	M	I
V	A	F	M	I	K	D	E

SOLUTIONS PAGE 69

un vendredi à l´aéroport

D'OU VIENNENT-ILS ?

1. Regardez ce dessin attentivement pendant 3 minutes. Puis, allez page 58 pour répondre aux questions qui vous seront posées.

2. De quel pays vient chacun de ces personnages ?



D'OU VIENNENT-ILS ?

Répondez aux six questions ci-dessous, puis allez vérifier vos réponses en regardant le dessin de la page 56

1. Combien y a-t-il de personnes ?
2. Combien n'ont rien sur la tête ?
3. Quel animal tient dans ses bras une dame ?
4. Combien de mots sont écrits sur la pancarte ?
5. Combien y a-t-il de valises ?
6. Où est le voyageur qui a un appareil photo ?



Marc et Eric 5 ans regardent la lune dans un ciel sans nuage
— Tu crois qu'il y a des gens là-haut ?
— Bien sûr, puisqu'il y a de la lumière...



Un Parisien reçoit un ami américain. Il lui fait visiter Paris et l'emmène au pied de la Tour Eiffel. L'Américain qui possède un puits de pétrole au Texas s'extasie :
— Magnifique cet ouvrage ! Mais combien de barils de pétrole produit-il par jour?



Sophie est en vacances à la campagne et aperçoit pour la première fois des melons qui mûrissent sous cloche :
— Dis maman, il est bien malade ce jardin pour qu'on mette des ventouses !



Dans une clinique écossaise deux hommes attendent...
— Qui opèrêt-on en ce moment dit l'un ?
— Mon père. Il a avalé une balle de golf.
— Ah... et qui est ce monsieur très agité qui fait les cents pas dans le couloir ?
— C'est le propriétaire de la balle...



De quel pays vient l'avion qui atterrit sur la piste ? Ce pays a un nom de 8 lettres. Les phrases ci-dessous contiennent chacune une lettre du nom à découvrir.
La lettre se trouve dans les 2 premiers mots en MAJUSCULES, mais pas dans les 2 derniers en MAJUSCULES.
Par exemple dans la phrase : je visiterai ROME et PARME mais pas PARIS ni MILAN, vous auriez les lettres R M E qui se trouvent dans les 2 premiers mots ; mais vous oteriez RM qui se trouvent dans PARIS et MILAN. Il vous resterait E.

1e lettre ... Cet été, je visiterai peut-être l'ALBANIE ou la BELGIQUE mais pas ISRAEL ni l'ITALIE

2e lettre ... J'aimerais aller en URUGUAY et en AUSTRALIE mais je n'ai pas envie de rester en FRANCE ni même d'aller en ALGERIE.

3e lettre ... J'ai des amis à voir à TOULOUSE et à TULLE mais je n'irai pas à CHATEAUBRIANT ni à CHATEAUDUN où je ne connais personne.

4e lettre ... Cet été peut-être partirai-je en kayak sur la DORDOGNE ou la GARONNE mais pas sur le RHONE ni sur le VERDON.

5e lettre ... Quand j'irai visiter les Etats-Unis, je souhaite aller au TEXAS et à CHARLESTON mais ni à STERLING ni dans le TENNESSEE

6e lettre ... Mes parents visitent en ce moment CORDOUE et PORTO, mais ils n'iront pas à BILBAO, ni à LEON

7e lettre ... Mon frère campe à TRIESTE puis à MESSINE mais pas à SORRENTE, ni à SALERNE.

8e lettre ... Si j'avais un bateau, j'aimerais voguer sur la MER NOIRE ou l'ATLANTIQUE mais je n'irai pas en croisière sur le lac MICHIGAN ni sur le lac ONTARIO.

SOLUTIONS PAGE 69

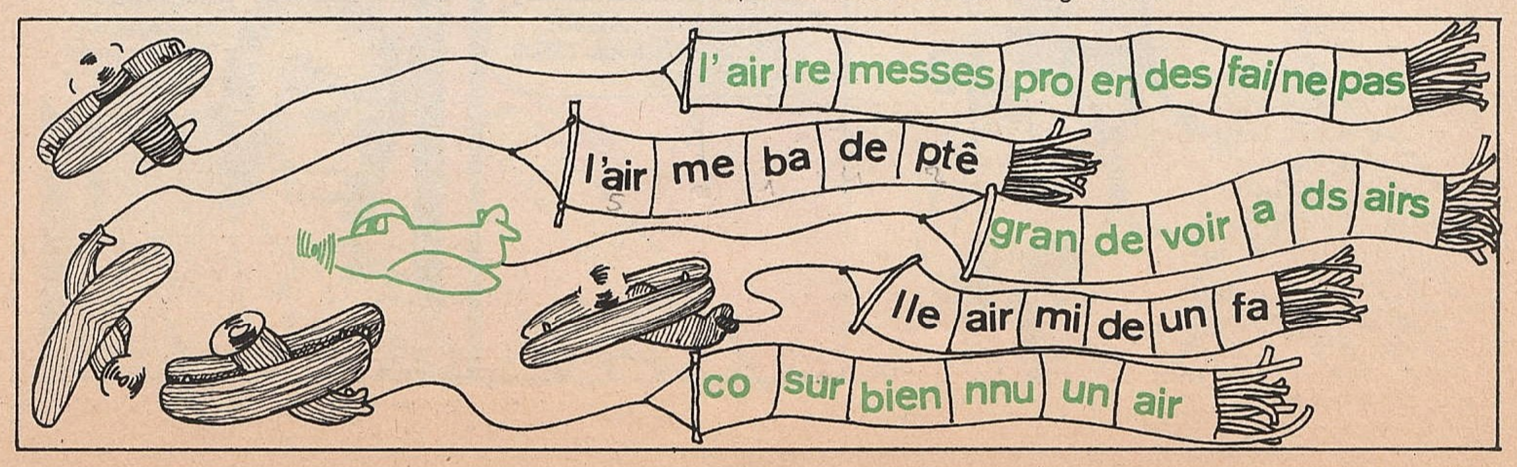
POSSIBLE OU PAS ?

5 avions (U, W, X, Z) desservant des lignes intérieures partent de 5 aéroports différents à la même heure. Un carré représente 15 minutes de vol. Peut-on conserver la même heure de départ pour tous? Y a-t-il danger de collision si 2 avions se trouvent ensemble dans le même carré?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
					U		W	Y					X			Z				
A					○		△	∘					□	[✱]	✱	✱				
B				∘	◎	∘	△∘	∘	✱	✱	✱	✱	✱	[✱]						
C		○	○	◎	○	✱	✱△	✱	✱	△	△	△		□						
D		○		∘		✱	△	□	□	[△]	□	[△]	□	□						
E		○	○	◎	○	⊛	(△)	[○]	○	(△)	○	(△)	○	○	○	○	○	○	○	
F				∘	✱	✱	△	□		△		△	□	□	□	□	□	□	[○]	□
G				∘	∘✱	∘	△	[△]	△	△		△	□		∘	∘	∘		○	□
H	✱	✱	✱		✱	∘		□				△	□		∘	○	◎	○	○	□
I		△	✱△	△	✱	∘	∘	[∘]	∘	∘	∘	[△∘]	[∘]	∘	∘	○	∘			□
J		△	✱	✱△	✱			□	△	△	(△)	[(△)]	○	○	○	○	∘			
K	△	△		△	△			□	[△]	□	[○]	□	∘	∘	∘	∘	∘			
L					△	△	△	△	△		○		∘							

MAL COLLEES

A ces 5 avions sont attachées des banderolles, mais les morceaux de ces banderolles ont été mal collées. A vous de les remettre dans le bon ordre pour former 5 expressions où bien sûr il s'agit d'AIR !



LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID.

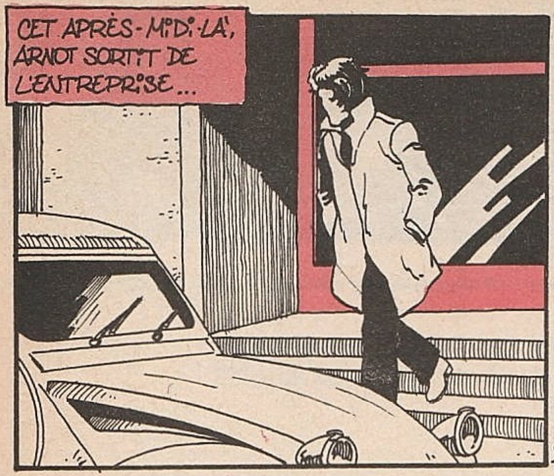








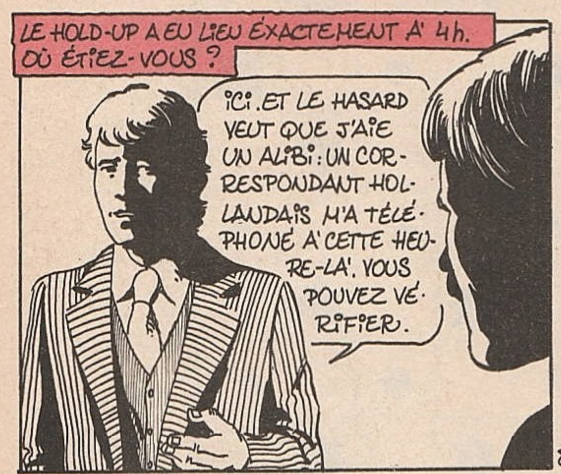




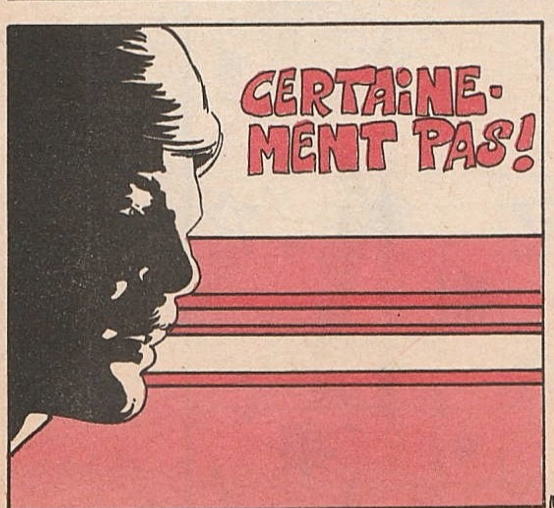


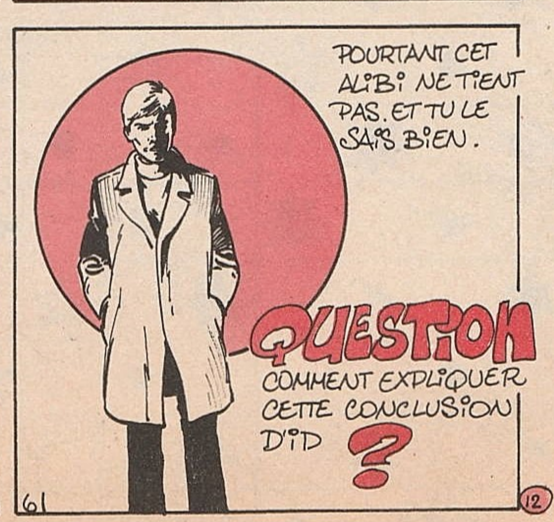




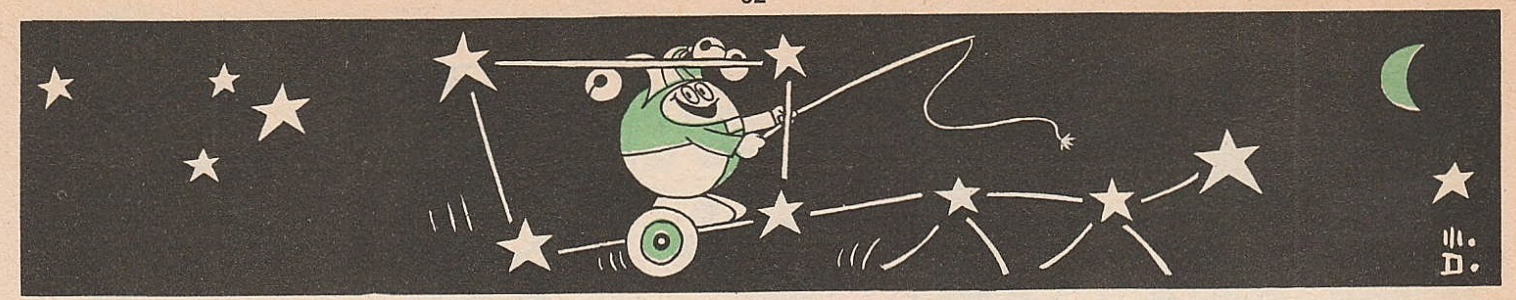








SOLUTIONS P.78



Un astronome essaie de retrouver dans le ciel nocturne, les étoiles qu'il a photographiées la veille. Sauriez-vous trouver dans le grand carré où se place chacun des 5 petits carrés ?

A

☆		✶
	●	
🪐		✹

B

✳		☄
	✹	
✳		

C

●		
	🪐	
☆		✹

D

		✶
	☄	
●		

E

☄		🪐
	✳	
☆		✶

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
A	☆		✶		☄				●		☄		🪐	
B		🪐		✳		☄		☄		✹		●		✹
C	✹		●		✹		✶		●		🪐		✶	
D		☆		✳				☄		✳		☄		●
E	✳		●								✹		✶	
F		✹		🪐		☄		🪐		✳		●		☄
G	☄		☆		✶		✳				✶		✹	
H				●		☆		✶		☄		☆		✳
I	✹		🪐		✹		●		●					
J		☆		✳		✹		✳		🪐		✶		☆
K	✹		✶		☄		✹		☆		✹			
L		✳		●				●		☆		✳		☄
M	✶		☄		✶		☄				●		✹	
N		✳		☆		●						●		✳

un samedi soir

C'est la nuit ... Que voyez-vous ? Pour l'instant rien, mais quand vous aurez noirci tous les morceaux contenant un point noir, vous verrez surgir...



SOLUTIONS PAGE 69



CHARADES CELESTES

1. Mon 1er est un mois
   Mon 2ème est une règle
   Mon 3ème est un métal
   Mon tout est un phénomène lumineux

2. Mon 1er est champion
   Mon 2ème est plus que beaucoup
   Mon 3ème est un lac soudanais
   Mon 4ème est une note
   Mon tout est une science



3. Sur mon 1er on roule
   Sur mon 2ème on navigue
   Sur mon 3ème on pose sa tête
   Mon tout ne se voit que par nuit claire

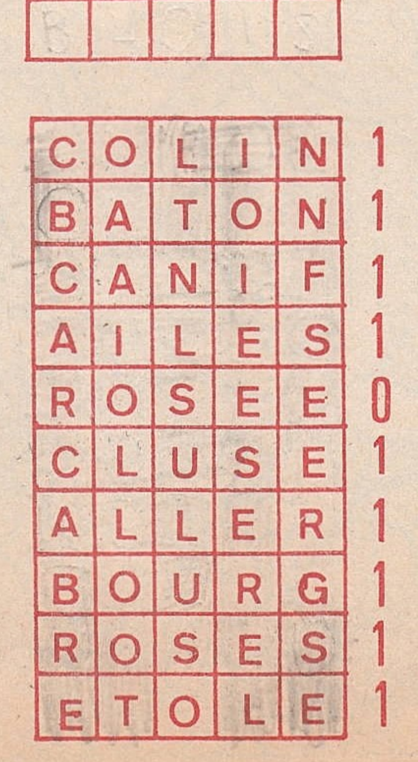
4. Mon 1er est fait d'arbustes
   Mon 2ème n'est pas moi
   Mon 3ème est un article
   Mon 4ème est un mot de mépris
   Mon 5ème est une ville
   Mon 6ème est un pronom personnel
   Mon tout passe rapidement



5. Mon 1er est sans bosses
   Mon 2ème sans tâches
   Mon tout est parfois fort loin



C	L	U	N	Y	
A	V	A	N	T	1
P	L	I	E	E	1
H	O	M	M	E	0
C	R	A	B	E	1
B	R	U	T	E	1
E	T	A	N	G	1
A	V	A	I	T	0
F	R	A	N	C	1
H	A	R	D	Y	1
F	L	A	I	R	1



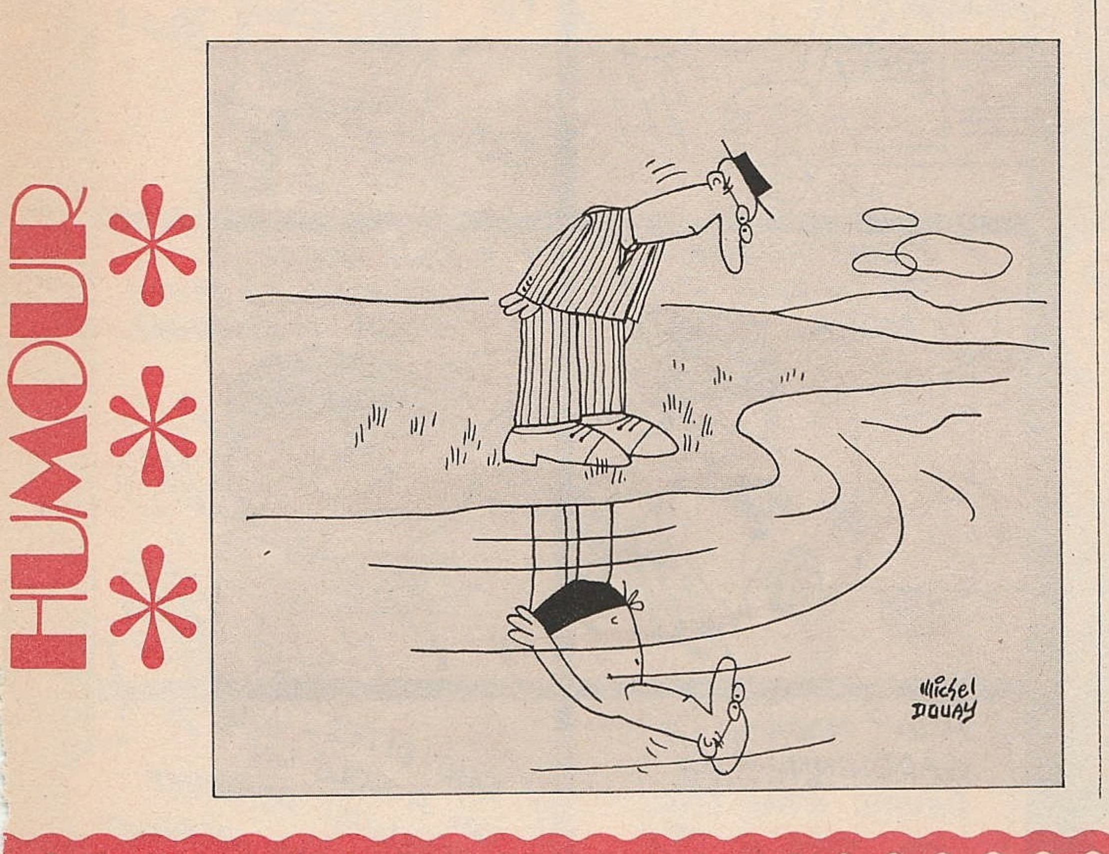
B	L	O	I	S	
C	O	L	I	N	1
B	A	T	O	N	1
C	A	N	I	F	1
A	I	L	E	S	1
R	O	S	E	E	0
C	L	U	S	E	1
A	L	L	E	R	1
B	O	U	R	G	1
R	O	S	E	S	1
E	T	O	L	E	1



L	A	V	A	L	
S	O	N	G	E	0
R	E	V	E	R	1
U	S	U	E	L	1
L	O	U	E	R	1
L	E	R	O	T	1
D	I	N	A	R	1
S	A	T	I	N	1
L	O	N	G	E	1
P	A	L	M	E	1
P	A	R	E	R	1

SOLUTIONS PAGE 69

HUMOUR





Dans un jardin public, un fou essaie de convaincre un passant que sa montre peut flotter sous l'eau. Le passant est incrédule. Alors le fou jette sa montre dans le bassin. Mais la montre coule aussitôt.
— Je sais ce que c'est dit le fou. J'ai oublié de la remonter.

Le grand écrivain américain Hemingway fut dans sa jeunesse un journaliste besogneux.
— Les deux premiers mois disait-il, je n'avais réussi à vendre que quatre articles... Et encore ces quatre articles étaient mon chapeau, mon pardessus et mes deux costumes !

RÈGLE DU "CHASSE-LETTRES"

Jouez au « Chasse-lettres » et dans les cases blanches apparaîtront les noms de trois villes françaises qui offrent aux curieux un spectacle son et lumière.

Au bout de chaque mot, il y a un chiffre. Ce chiffre indique le nombre de lettres qui se trouvent à la même place dans le mot à deviner. Il faut débuter par la ligne terminée par un ZERO.
exemple:
1ère ligne : BENNE. Chiffre 0. Il n'y a aucune lettre à la bonne place. Vous supprimez en les barrant :
tous les B de la 1ère colonne verticlae
tous les E de la 2ème colonne verticale
tous les N de la 3ème colonne verticale
tous les N de la 4ème colonne verticale
tous les E de la 5ème colonne verticale
Regardez la grille, DERNIERE LIGNE : toutes les lettres sont barrées sauf le 0. Ecrivez le 0 dans la 2e case blanche. Entourez le 0 de BONNE d'un cercle; le 0 de PORTE d'un cercle et barrez toutes les autres lettres.

4ème ligne : Dans le mot PORTE, il n'y avait qu'une seule lettre à trouver. Vous savez maintenant que c'est le O. Barrez alors le P et tous les P de la 1èere colonne verticale, le R et tous les R de la 3ème colonne verticale, le T et tous les T de la 4ème colónne verticale.

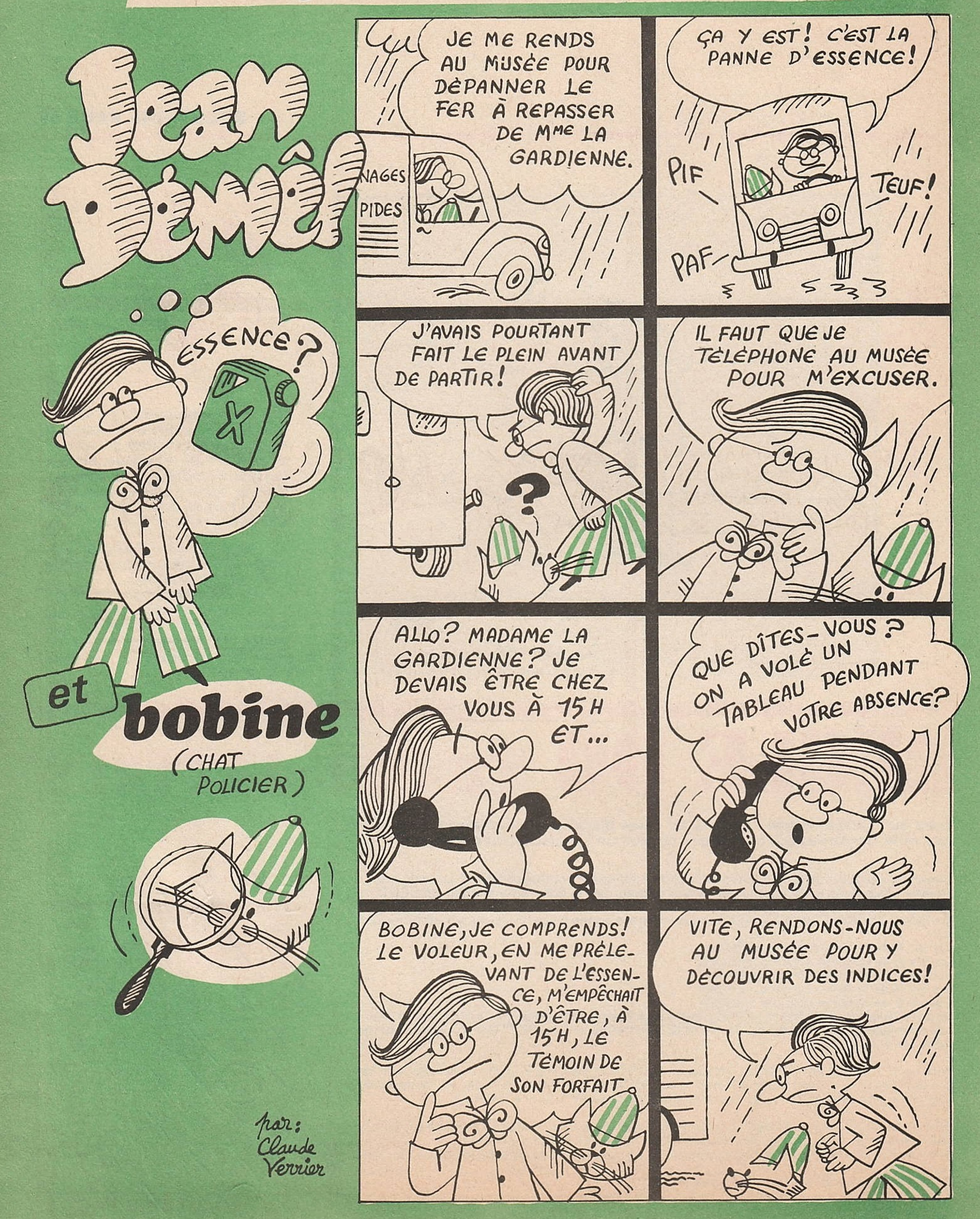
6ème ligne : Dans le mot PAREE, il reste un E. Entourez ce E d'un cercle et écrivez E dans la case blanche du haut. Barrez ensuite les autres lettres de la 4ème colonne.
Faites de même avec les mots horizontaux restants. Le mot à trouver dans les cases blanches est : ....
(retournez le journal si vous n'avez pas trouvé)

Solution : JOKER

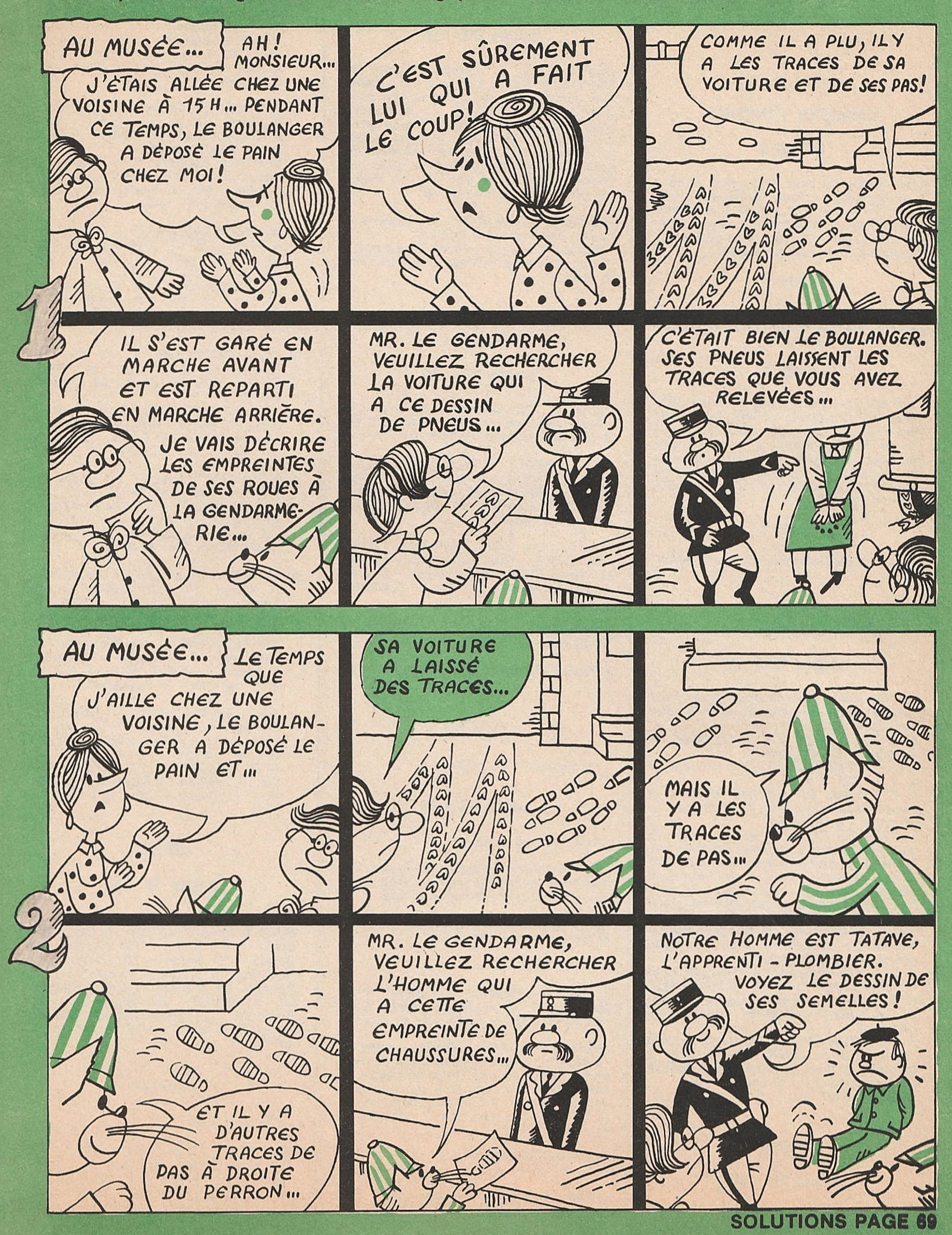
J	O	K	E	R	

B	E	N	N	E	0
J	E	U	N	E	1
P	U	N	I	R	1
P	O	R	T	E	1
B	A	K	O	U	1
P	A	R	E	E	1
B	O	N	N	E	1

Une énigme humoristico*policière



Deux solutions vous sont offertes ci-après. Or, une seule est valable : celle dans laquelle le dessinateur n'a pas fait une grossière erreur de logique. N° 1 ou N° 2 à votre avis ?



SOLUTIONS PAGE 69

SOLUTIONS

pages 3 à 6

CHASSEZ L'INTRUS

PAGE 3

1ère rangée (la fleur n° 1 est la seule à avoir 6 pétales) - 2ème rangée (le portique « C » est le seul à avoir 2 éléments semblables : 2 balançoires) - 3ème rangée (la maison « C » est la seule à avoir des volets au rez-de-chaussée)

page 4

Le carré blanc - Tous les dessins représentent quelque chose commençant par CHA sauf le sapin (n° 4)

page 5

1ère étagère destinée aux produits d'entretien (n° 5 la levure) - 2ème étagère aux boissons (n° 4 l'huile) - 3ème étagère à l'épicerie courante (n° 2, liquide vaisselle) - 4ème étagère aux conserves non sucrées (n° 5 gâteau de riz) - 5ème étagère aux desserts (n° 1 poire en bouteille, alcool)

page 6

La coccinelle 6 (ne répond qu'à la définition 1)

LUNDI

pages 12 à 15

1. SI ON VOUS DIT : Ne bougez pas, c'est la plaisanterie classique que l'on fait aux nouveaux
2. QUOI A QUI ? 1. Funambule - 2. Jongleur - 3. Dompteur
3. QU'EST-CE QUE C'EST ? 1 b ; 2 a ; 3 a ; 4 b ; 5 b ; 6 a
4. CITOYENS DU MONDE ENTIER : a (Asie) - b (Asie) - c (Asie) - d (Afrique) - e (Afrique) - g (Afrique)
5. VRAI OU FAUX : 1. Vrai ; 2. vrai ; 3. faux (obligatoire seulement pour les trapézistes quittant tout appui à plus de 5 m du sol) ; 4. vrai ; 5. faux ; 6. vrai (les mâles peuvent être plus agressifs) ; 7. faux (sous un chapiteau occasionnel sont réunis pour une émission quelques-uns des meilleurs « numéros » disponibles dans le monde du cirque) - 8. Vrai (c'est une sympathique superstition)
6. CES MERVEILLEUX ARTISTES : (1 et C - clown blanc) - (2 et E - trapézistes) - (3 et A clown) - (4 et F - Auguste) - (5 et D - dompteur) - (6 et B - dresseur de chevaux)
7. L'ERREUR FATALE : 1. Il faut avoir la chambrière à droite, la fourche à gauche - 2. Il est beaucoup plus difficile de marcher sur un fil aussi tendu
8. QUI AVANT QUI ? : b ; e ; d ; c ; g ; a ; f.

MARDI

pages 18 - 19

2 JEUX EN 1 - VRAI (1-3-4-6-7-10-12) - FAUX (2-5-8-9-11) - Lettres non barrées (Il n'y a que les montagnes qui ne se rencontrent jamais) - Lettres barrées (Un jeu de votre ami Joker pour vous distraire et vous instruire)

pages 20 - 21

DEVINETTES : 1. Plomber la Dent du Midi avec le Plomb du Cantal - 2. Le sanglier a une hure et le pardessus une doublure (double hure) - 3. La chaussure (puisqu'elle a une languette) - 4. Le cerf - 5. L'Atlas - 6. La route - 7. Il est ouvert (tout vert) - 8. Ressemeler une botte de radis - 9. Les bonnetiers parce qu'ils ont l'habitude de parler bas - 10. Le tennis car on y échange des balles

HISTOIRE POUR RIRE : Un aigle rencontre par hasard un homard
- Bonjour dit l'aigle, je te serre la pince. - Salut, répond le crustacé, moi je te pince la serre.

MERCREDI

pages 24 - 25

ENIGME : Sur bâteau, il n'y a qu'une corde, celle de la cloche ! Toutes les autres ont des noms précis.

BRIC-A-BRAC : TABLEAU (de bord) - QUILLE (sous la coque) - PUITS (de dérive) - GIROUETTE (en haut du mât) - TRAPEZE (position de rappel) - CLEF (genre de nœud).

A CHACUN SON BATEAU : Tabarly (Pen Duick) - Chichester (Gipsy Moth) - A. Colas (Club Méditerranée) - B. Moitessier (Josuah) - J.Y. Terlain (Vendredi 13).

MOT JUSTE : 1. Spinnaker - 2. (1964) - 3. Empannage - 4. (470)

LES PETITS BATEAUX : (A et 9)

page 27

1, 2, 3 ou 4 ? : Le numéro 4

pages 28 - 29

SAUF UN : Le numéro 2

LA PREMIERE : La pierre B - la pierre A n'arrivera jamais car elle est trop large pour passer entre les deux piliers.

NOIR OU BLANC ? : Les surfaces noires et blanches sont identiques

DEVINETTES

1. Avec un triangle - 2. 2 Mars - 3. Le Gard (gare) - 4. Le python (piton) - 5. En faisant un gâteau de Savoie (sa voix)

HISTOIRE CODEE : Thierry rentre de l'école tout joyeux. Tu sais papa, ce n'est plus nécessaire que j'aille en classe, je sais maintenant compter jusqu'à dix et je veux travailler. - Ah ! et quel métier ferastu lui demande son père ? - Arbitre de boxe !

TROUVEZ 7 CASES : 4 B - 4 C - 3 D - 3 F - 3 G - 3 H - 4 I

OPERATIONS A TERMINER : A (85.238) - B (350.244) - C (5.536.853) - D (57.87)

pages 30 - 31

1. HORIZONTALEMENT : I. Voltiges - II. Ut ; avant - III. Enragée - IV. Crut ; ser - V. Dès - VI. Raisinés - VII. Dit ; tôt - VIII. Ebènes
VERTICALEMENT : 1. Vu ; corde - 2. Oter ; ai - 3. Nudité - 4. Tartes - 5. I V A ; site - 6. Gags ; non - 7. Enée ; été - 8. Stères.

2. HORIZONTALEMENT : I. Auguste - II. Acrobate - III. Ici ; au - IV. Ru ; actif - V. Emoi ; sou - VI. Suite - VII. Le ; rose - VIII. Resteras.
VERTICALEMENT : 1. Aires - 2. Accumule - 3. Uri ; oies - 4. Go ; ait - 5. Ubac ; ère - 6. Sauts ; or - 7. T T ; lo ; sa - 8. E E ; futés

3. HORIZONTALEMENT : I. Comédien - II. Arène ; TO - III. Ratelier - IV. A G ; ris - V. Ce ; grêle - VI. Os ; ier - VII. Ré ; au - VIII. En ; santé.
VERTICALEMENT : 1. Caracole - 2. Orages - 3. Met - 4. Energies - 5. Délire - 6. Iseran - 7. Eté ; ut - 8. Normes

4. HORIZONTALEMENT : I. Mât - II. Fouet - III. Son ; nez - IV. Fard ; TNOM - V. Traite ; étoile - VI. Danses ; sasser
VERTICALEMENT : 1. T D - 2. Râ - 3. Fan - 4. Sais - 5. Forte - 6. Mondes - 7. Au - 8. Tentes - 9. Tenta - 10. Zoos - 11. Mis - 12. Le - 13. Er.

5. HORIZONTALEMENT : I. Gibus - II. Ane - III. Lutte - IV. O T I - V. Pif - VI. Li - VII. Douée ; eta - VIII. Assises
VERTICALEMENT : 1. Do - 3. Galop ; UA - 4. Inutiles - 5. Bêtifiés - 7. Sketches - 8. Te - 9. As.

6. HORIZONTALEMENT : I. Entrechat - II. Virage ; Ur - III. Ovales ; na - IV. Levée ; cep - V. Eu ; Lise - VI. Tresses - VII. IOSE ; Sète - VIII. OT ; stèles - IX. Nie ; usés.
VERTICALEMENT : 1. Evolution - 2. Nive ; rôti - 3. Travées - 4. Râleuses - 5. Egée ; tu - 6. Ces ; lésés - 7. Cisèle - 8. Aunes ; tes - 9. Trapèzes

8. HORIZONTALEMENT : I. Pitrerie - II. Revues - III. Ruades - IV. No ; sua - V. Uns ; ciel - VI. Que ; rêva - VII. Soi - VIII. Et ; usage
VERTICALEMENT : 1. Perruque - 2. Nu - 3. Transes - 4. Redo ; ou - 5. Eve ; cris - 6. Russie - 7. IE ; UEV - 8. Escalade.

JEUDI

pages 52 - 53

MES AMIS : 1. Bar - 2. Boa - 3. Buse - 4. Bouc -6. Bélier - 7. Biche - 8. Butor - 10. Bison - 11. Buffle - 13. Brebis - 14. Basset - 15. Barbet - 16. Baleine - 17. Bécasse - 18. Brochet - 19. Bourdon - 20. Bengali - 21. Blaireau - 22. Bouledogue - 23. Bouquetin - 24. Bigorneau - 25. Bouvreuil - 26. Bœuf musqué - 27 Bœuf (Intrus n° 5 aigle - n° 9 cocker - n° 12 courlis)

page 54

JEU SUPERTRI

P R E (X) ( ) C H A M P I O N
R A D E (X) H U M O U R
( ) D E (X) T E N E U R ( )S
O( ) N (X) A V E R S E ( )X)U
S I ( ) C L E(X)E S S A I
E S S I E U(X)( )E( ) N N S

page 55

MOTS CROISES GEANTS

HORIZONTALEMENT : 1. Mousquetaires ; erseau - II. Issu ; Spartiates ; Ali - III. Ria ; siestes ; ampoules - IV. Argenté ; ère ; tuante - V. Gien ; es ; matou ; R C ; bon - VI. Es ; tee ; Hittites ; lois - VII. Aras ; osier ; torse VII. Avec ; mu ; V S ; bourrées - IX. A L ; ce ; Elie ; restai - X. Richesses ; méli ; Corée - XI. Muas ; sus ; igloo ; toux - XII. Belt ; Vésuve ; Anne ; Uri - XIII. One ; misée ; Têt ; ciel - XIV. Atèles ; starter ; art - XV. Sas ; râles ; eues ; Elise

VERTICALEMENT : 1. Mirages ; A R ; boas - 2. Osiris ; alimenta - 3. Usage ; AV ; culées - 4. Entrechat - 5. S N ; eacées ; mer - 6. Usitées ; visa - 7. Epées ; messes - 8. Tas ; houleuse - 9. Artémis ; issue 10. Itérative 11. Risettes ; miette - 12. E A ; OIR ; reg - eau - 13. Statut ; bellâtre - 14. Emu ; érosion ; T S - 15. Espars ; ut ; once - 16. Onc ; trac ; Eire - 17. Saut ; loriot - 18. Ellébore ; roulai - 19. Aïe ; oiseleur ; R S - 20. Sensés ; existe.

VENDREDI

pages 56 - 57

VILLES CACHEES - Bruxelles et Berne. Autres villes : Vienne, Sofia, Athènes, Stockhlom, Oslo, Paris, Rome, Prague, Varsovie, Moscou, Dublin, Madrid, Amsterdam, Londres, Budapest, Belgrade, Bucarest.

pages 58 - 59

QUEL PAYS : Bulgarie

POSSIBLE OU PAS ? Pour parvenir à s'y reconnaître dans ce labyrinthe, il ne s'agit pas de compter quart d'heure par quart d'heure. Numérotez chaque parcours d'une couleur différente. Quand une case contient deux chiffres identiques, il y a risque de téléscopage. C'est le cas de l'avion W qui télescope l'avion U (en E 12) et percute l'avion Y (en J 12). (Par le numérotage systématique on lit 18 et 18 en E 12 et 23 et 23 en J 12).

MAL COLLES : Ne pas faire des promesses en l'air - Baptême de l'air - Avoir de grands airs - Un air de famille - Sur un air bien connu.

SAMEDI

page 62

L'ASTRONOME : Carré A (H 4) - Carré B (C 5) - Carré C (J 10) - Carré D (H 10) - Carré E (G 7)

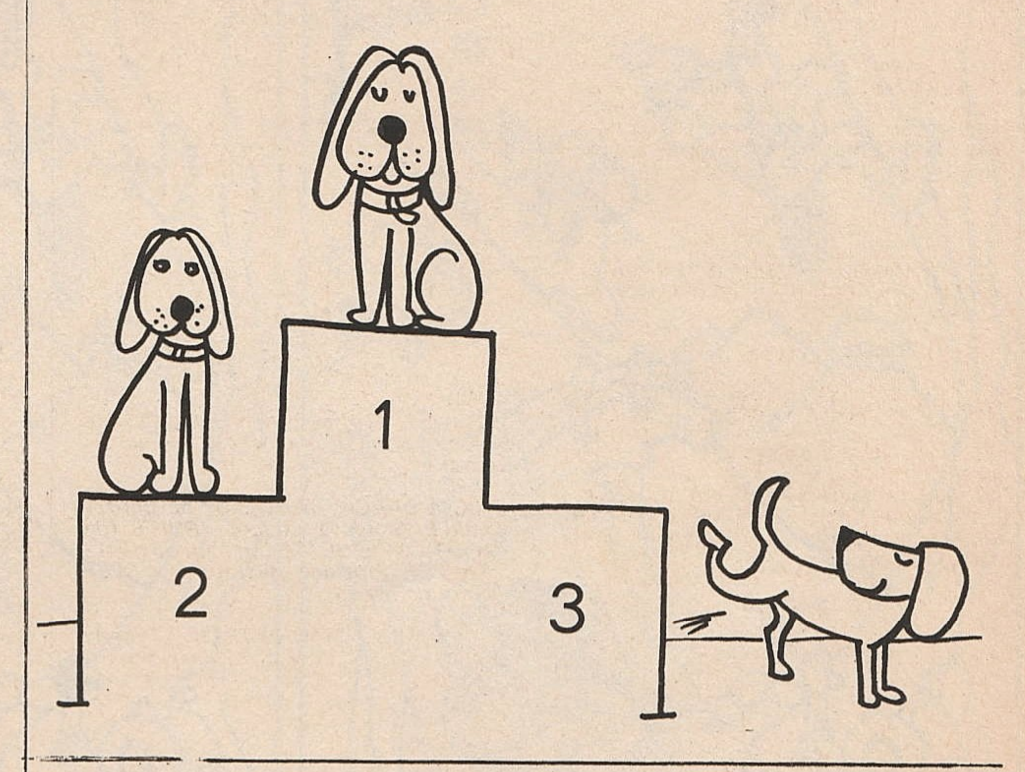
pages 64 - 65

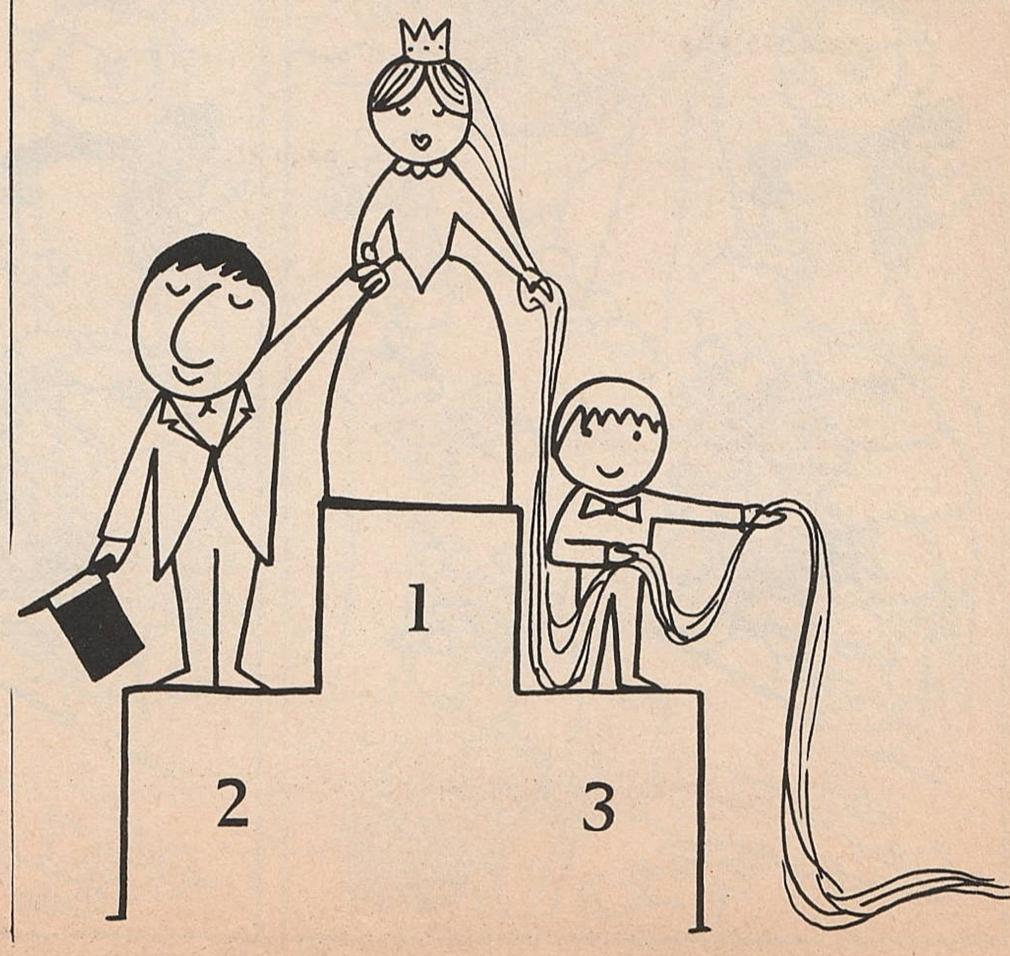
CHARADES : 1. METEORE (Mai-té-or) - 2. ASTRONOMIE (As-trop-no-mie) - 3. VOIE LACTÉE (Voie-lac-taie) - 4. ETOILE FILANTE (Haie-toile-fi-lent-te) - 5. PLANETE (Plat-net).

SON ET LUMIERE : CLUNY - BLOIS - LAVAL

JEAN DEMEL : Numéro 2. La solution n° 1 est à exclure car la 3ème image comporte une anomalie. Quand une voiture repart en marche arrière, elle laisse des empreintes de MEME SENS qu'à l'aller.







JEU DES 30 ERREURS

DESSIN ORIGINAL

DESSIN RECOPIÉ

TIENNO

SOLUTIONS PAGE 78

jok DIMANCHE

Lisez-les une première fois, vous les trouverez vraiment bizarres ! Mais si vous changez la première lettre de certains mots, vous voyez qu'elles sont pleines de bon sens.
Par exemple, si vous aviez : VOTRE GLACE EST SUR CE LIEGE, vous auriez sûrement deviné : VOTRE PLACE EST SUR CE SIEGE ! A vous de jouer maintenant :



LES DEVINETTES DU RATON LAVEUR

1. CES BISEAUX LOUPENT TOUT
2. CE CROC EST GERCE
3. IL FAIT CUIT, IL FAIT SOIR
4. IL Y A UN RADEAU DANS CE BAQUET
5. DIX FOIS DIX SONT TRENTE DIX
6. LES JOUES DE MON MELO SONT TOILEES
7. J'AI PERDU LA RAGE DE MON ROUQUIN
8. JE FUIS UN HOMME DE GRAND LAVOIR
9. SUR UN RATEAU JE CRAINS LE COULIS
10. DANS LE BAR ON JOUE AUX MOULES
11. J'AI MOULE MA ROSSE
12. AVEZ-VOUS DES HOMMES A ANCRE?
13. MOI, JE SOUPE AVEC LE MOI
14. JE LOUE L'OS ET LA RAME
15. LE GRAIN SIFFLERA TROIS ROIS

Solution page 78



Ecrivez les prénoms à la place des pointillés, puis à côté des visages

1 .... Moi, si j'avais les cheveux aussi blonds que toi, Clémentine, je ne me coifferais pas avec un chignon comme le tien, mes cheveux sont trop raides et trop foncés, je préfèrerais être blonde.

2 .... Moi aussi, je suis brune, mais je suis très frisée, autant que Gérard.

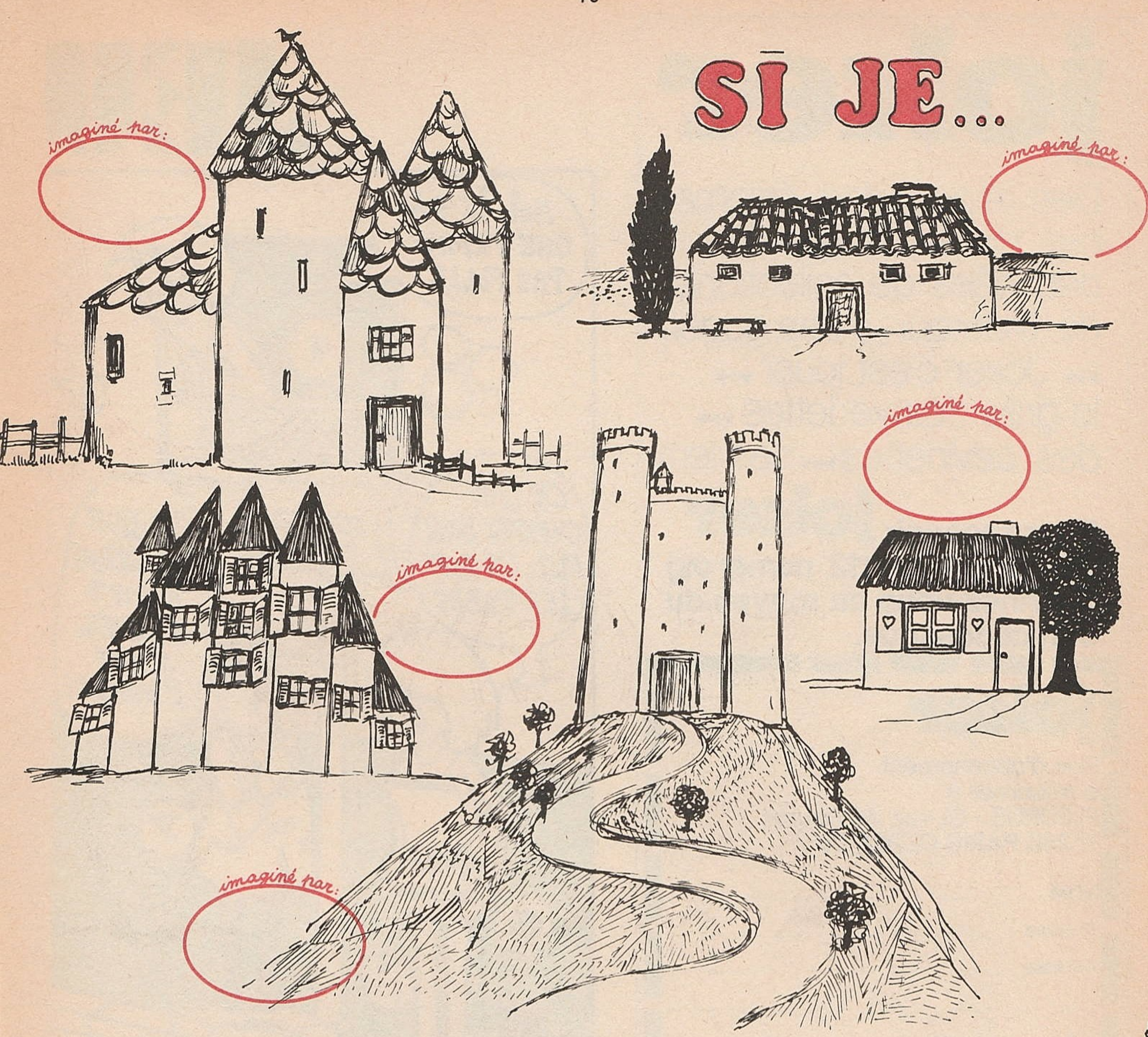
3 .... et que moi ; d'ailleurs nous avons les mêmes cheveux, toi et moi Jeannette, bien que je sois un garçon

4 .... C'est exact, Bruno, et j'aime bien cela, moi

5 .... Et toi, Fine Fleur, contente de toi ?

6 .... Si j'avais un bel épi comme toi, Antoine, peut-être pas trop, mais comme je suis aussi blonde que toi et que Clémentine, avec des cheveux aussi raides que ceux de Marie-Louise, je ne me trouve pas à plaindre

SĪ JE...



Trouvez les noms de ceux qui parlent et écrivez-les sur les pointillés. Puis placez dans chaque bulle le nom de celui ou celle qui a imaginé un chateau

1 .... Si je pouvais avoir la demeure de mes rêves, ce serait un château perché sur une colline, avec un sentier tortueux pour y parvenir.

2 .... Tu n'es guère modeste, mon cher, moi je me contenterais de bien moins

3 .... Vraiment, Hortense, pas de château pour toi ?

4 .... Eh non ! je n'ai pas l'esprit de grandeur dont tu viens de faire montre. Et toi, Claudia ?

5 .... J'ai un faible pour les châteaux en Espagne, moi aussi. Si je pouvais choisir le mien, il serait couvert d'épaisses ardoises grises et au milieu d'un pré. Qu'en penses-tu Emmanuel ?

6 .... Quant à moi, que ferais-je d'un château ? Je me le demande. Il me faut une toute petite maison, du style «une chaumière et deux cœurs»

7 .... Un grand garçon comme toi, tu te cognerais aux solives. Ma maison à moi, bien que plus modeste que celle de Richard ou de Claudia, serait tout de même un peu plus grande que ta chaumière, comme une de ces maisons isolées de Provence peut-être. Et toi, ma chère, aurais-tu une maison de rêve ?

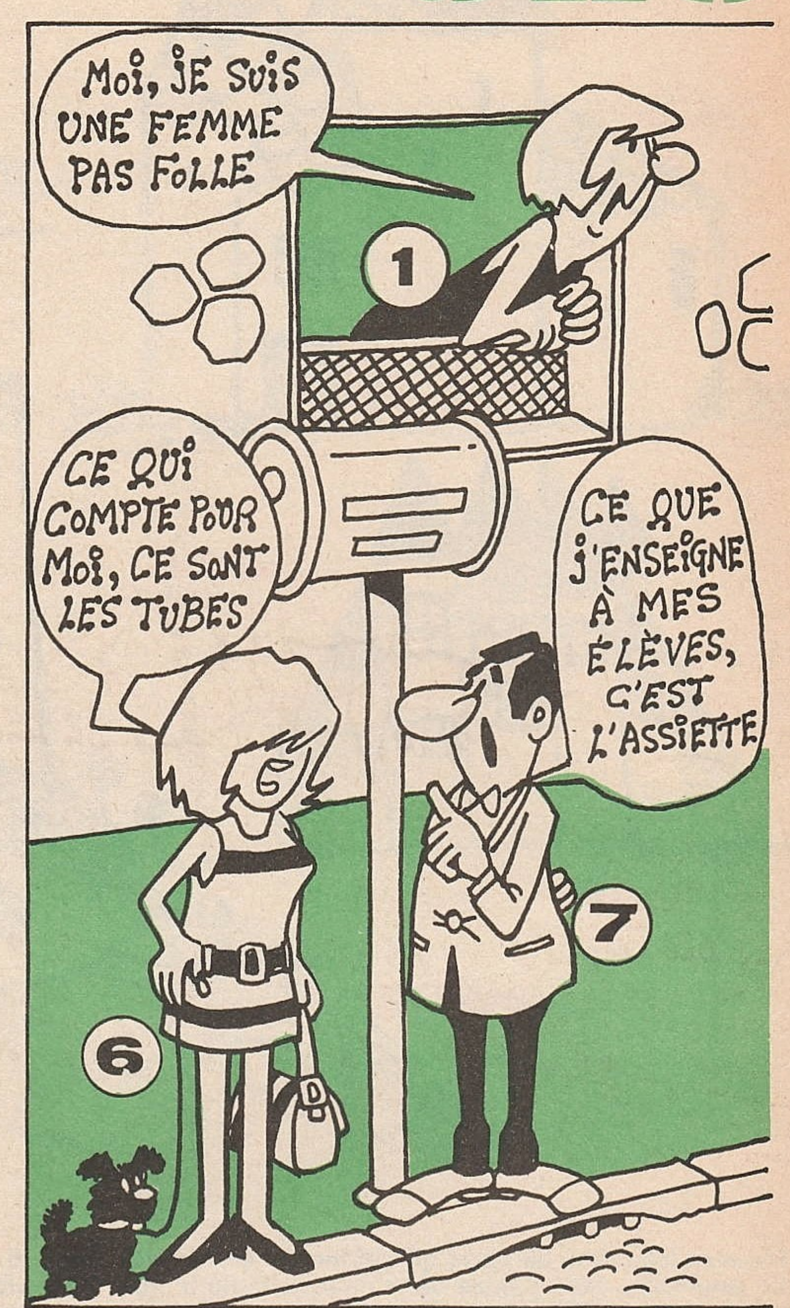
8 .... Oui, pour moi aussi ce serait un château, un château plein de tours et de tourelles, mais avec des fenêtres et des petits toits pointus, pas de créneaux ni de meurtrières.

9 .... Nous devrions dessiner nos rêves. Je vois si bien ma chaumière que ce sera facile. Le château de Richard me paraît un peu rébarbatif mais ceux de Claudia et d'Eve vaudront peut-être le détour, comme on lit dans les guides touristiques.

imaginé et illustré par y. cenas y zoca

SOLUTIONS PAGE 78

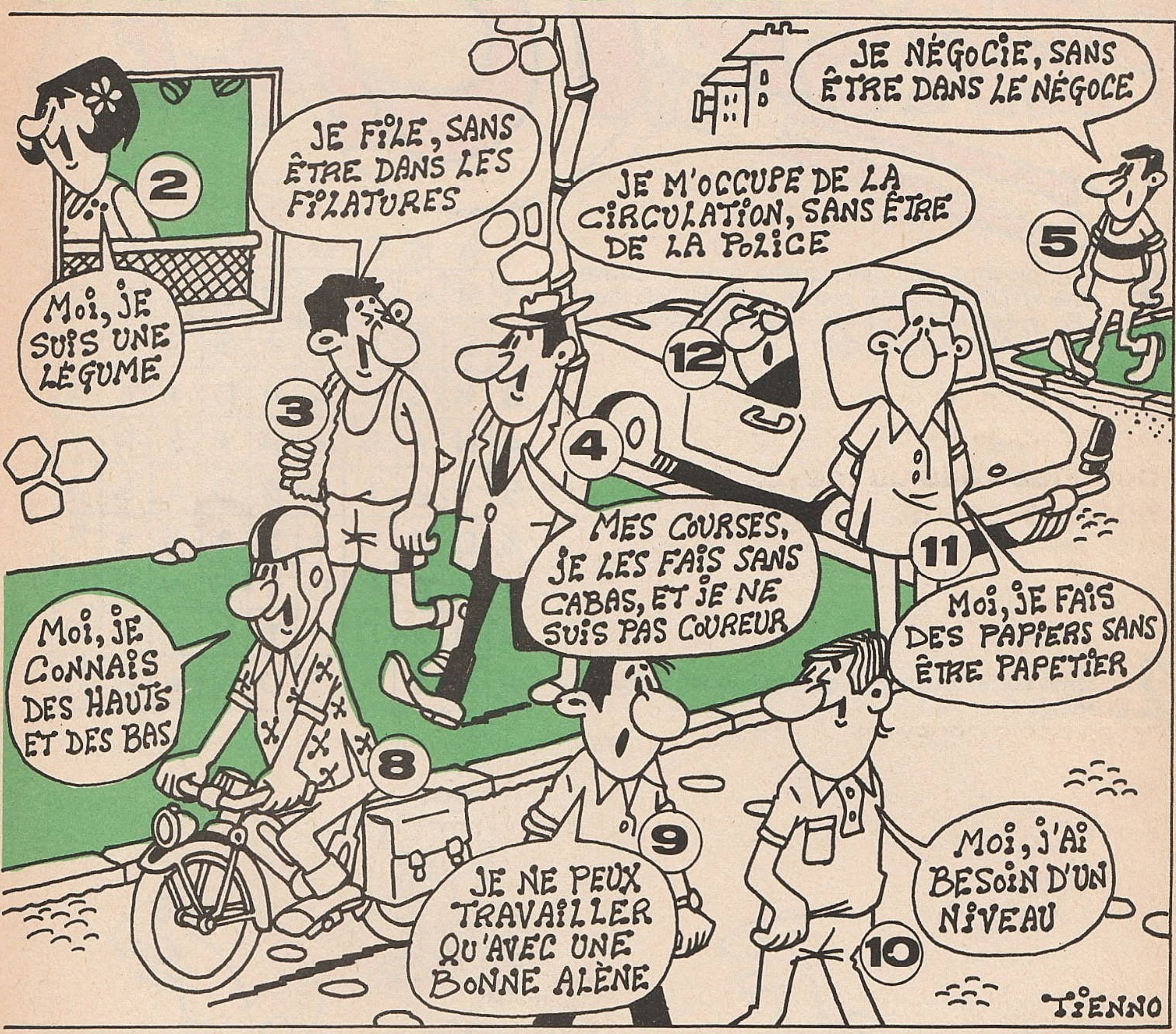
JEU



LEURS METIERS

Voici réunies ici 12 personnes. Quel est le métier de chacune ? La façon dont elle est habillée ne vous donne aucune précision. C'est grâce à la phrase qu'elle prononce que vous découvrirez son métier. Ainsi le N° 9 est cordonnier : l'alène est l'outil qu'il utilise pour percer le cuir. Et les 11 autres que font-ils ? A vous de jouer et... de gagner!

CONCOURS



ENVOYEZ VOTRE REPONSE SUR CARTE POSTALE

Indiquez sur la partie correspondance :
1. Votre réponse
2. Votre PRENOM, votre NOM, votre âge, votre adresse
3. Si vous possédez un tourne-disques

Les 50 premières réponses justes recevront un lot-surprise

ADRESSEZ VOTRE CARTE POSTALE à ;
JEU-CONCOURS JOKER
B.P. 122
75262 PARIS CEDEX 06

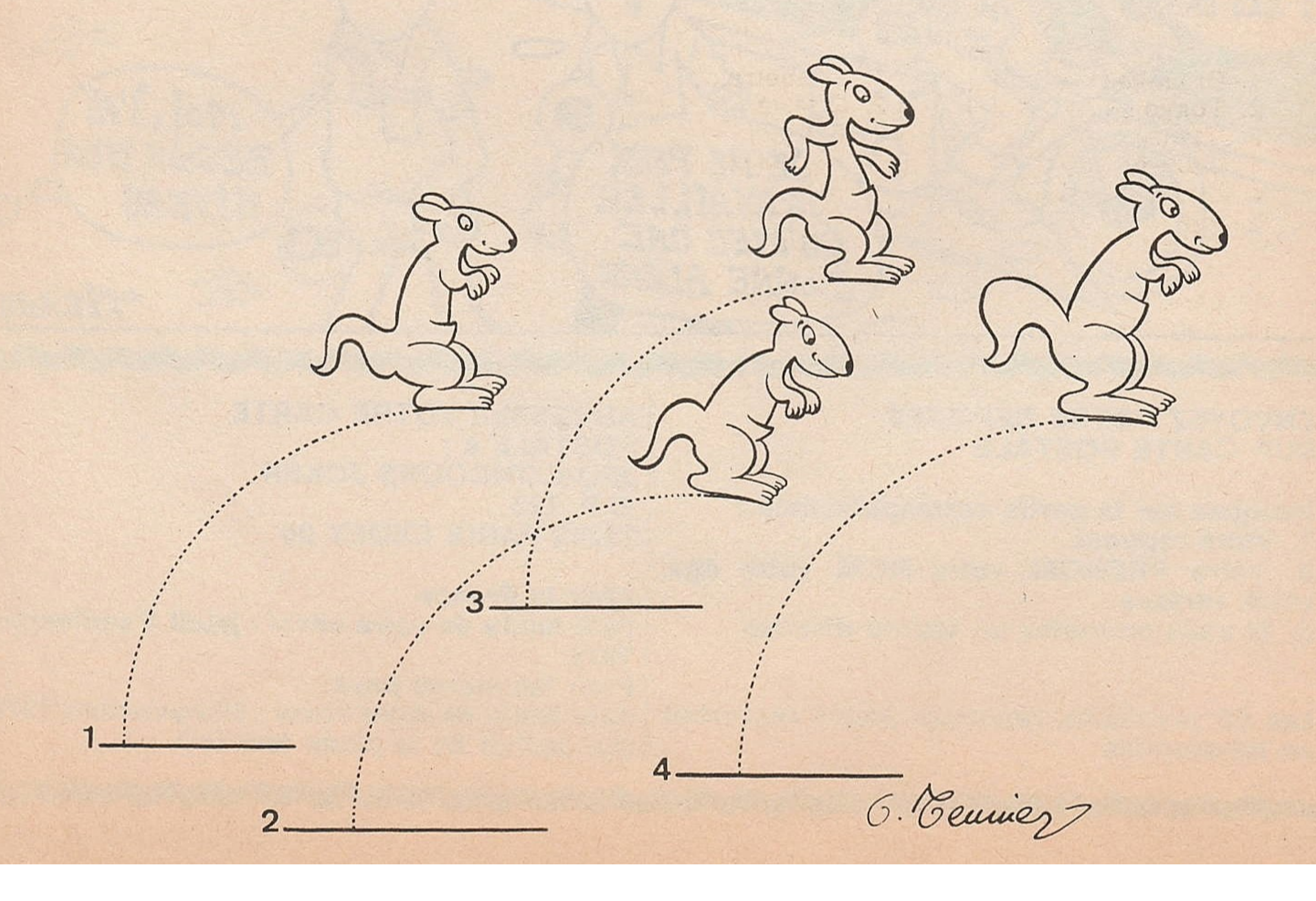
Pour la France
date limite de votre envoi : jeudi 2 septembre 1976
Pour les autres pays,
date limite de votre envoi : 30 novembre 1976
(Le cachet de la poste fera foi)

SOYEZ PERSPICACES

1. Pouvez-vous dire dans quelle case se trouve une ETOILE NOIRE placée A GAUCHE d'un «S», A DROITE d'un «B», AU-DESSOUS d'un «N» et AU-DESSUS d'un «D» ?

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	N	★	C	★	D	S	★	B	U
2	D	B	N	K	★	S	D	★	N
3	K	S	★	B	★	D	★	S	B
4	N	★	S	★	U	★	S	N	★
5	★	B	★	D	B	D	★	B	S
6	D	G	N	★	S	★	N	★	S
7	★	B	K	D	★	B	★	S	B
8	N	★	D	★	T	U	D	★	N
9	★	S	★	S	D	N	★	B	Adac 297

2. Quel est le kangourou qui fait le bond le PLUS HAUT ?



CHRISTIAN : 0

1. Bruxelles
2. Ottawa
3. Canberra
4. Rome
5. Berne
6. Londres
7. Tokyo
8. Varsovie
9. Paris
10. Oslo

JEAN-PIERRE : 1

1. Berne
2. Ottawa
3. Bruxelles
4. Canberra
5. Rome
6. Tokyo
7. Oslo
8. Londres
9. Varsovie
10. Paris

MICHELE : 2

1. Canberra
2. Ottawa
3. Bruxelles
4. Rome
5. Berne
6. Londres
7. Tokyo
8. Varsovie
9. Paris
10. Oslo

ANNE : 3

1. Bruxelles
2. Berne
3. Ottawa
4. Canberra
5. Paris
6. Londres
7. Rome
8. Varsovie
9. Oslo
10. Tokyo

ERIC : 4

1. Bruxelles
2. Tokyo
3. Berne
4. Ottawa
5. Rome
6. Varsovie
7. Oslo
8. Paris
9. Londres
10. Canberra

SOPHIE : 4

1. Canberra
2. Ottawa
3. Berne
4. Bruxelles
5. Oslo
6. Tokyo
7. Rome
8. Varsovie
9. Londres
10. Paris

VOTRE SOLUTION :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

4.

Le professeur de géographie a demandé à ses élèves de classer 10 capitales par ordre d'importance, en partant de celle qui a le moins d'habitants pour arriver à celle qui en a le plus

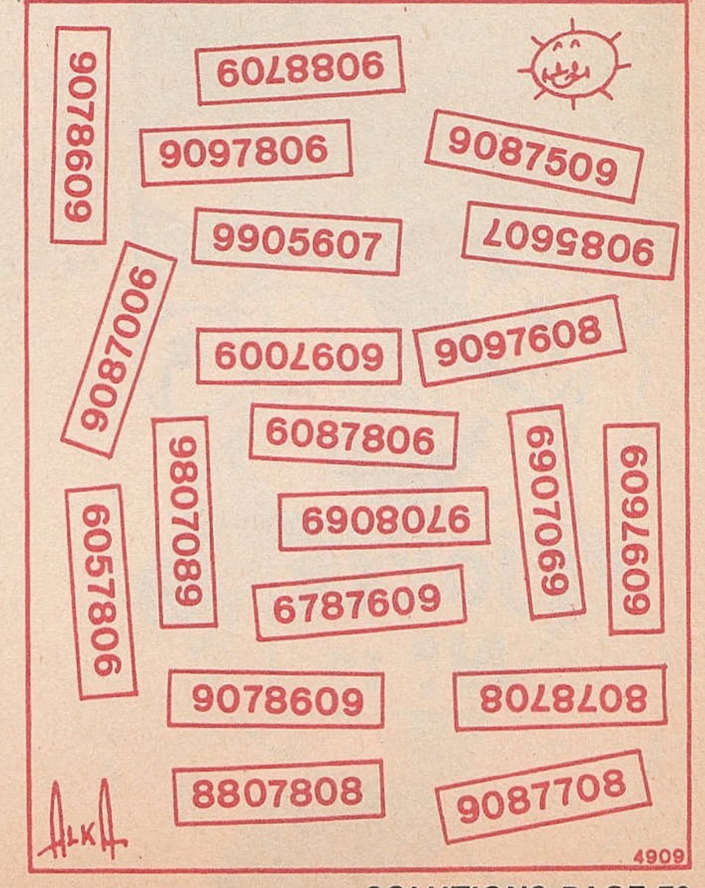
Christian n'a pas une seule bonne réponse
Jean-Pierre en a 1
Michèle en a 2
Anne en a 3
Eric et Sophie en ont 4
En vous aidant des listes qu'ils ont établies, soyez perspicace, logique, et tachez de placer les 10 villes dans le bon ordre.

villes à classer : BERNE - BRUXELLES - CANBERRA - LONDRES - OSLO - OTTAWA - PARIS - ROME - TOKYO - VARSOVIE.



3.

Un de ces nombres figure sur deux cartes, tandis que les autres sont différents. Quel est ce nombre ?



SOLUTIONS PAGE 78

DANS MON PROCHAIN NUMERO ●●●

6 PAGES DE LABYRINTHES

du plus classique
au plus farfelu !

du plus simple
au plus difficile !

1 CONCOURS

LE JEU « QUI DIT MIEUX »

DES JEUX D'ADRESSE A FABRIQUER

et bien sûr des énigmes policières, des devinettes, des mots croisés, des histoires drôles etc...



SOLUTIONS

LES ENQUETES DU COMMISSAIRE ID

L'EVASION D'ARNOT. 1°) Comme on le voit au début, Arnot trace son message au stylo à plume et le gardien montre un message tracé au stylo à bille. ID a la confirmation de ce mensonge en constatant que les doigts d'Arnot sont encore tâchés d'encre. - 2°) Il a simplement inversé les plaques. Ainsi : 16 011068 (véritable numéro de la voiture) peut donner à l'envers : 89011091

IMITATION TROUBLANTE - Seul le premier billet de chaque liasse est visible ; le reste de chaque liasse est constitué de papier journal mais le client naïf et empressé ne songe pas à vérifier. L'intérêt d'Arnot est donc de donner 1000 francs seulement contre 5000, c'est-à-dire de gagner 4000 francs. Il sait par ailleurs qu'il ne peut être inculpé d'escroquerie que si le client porte plainte. Or, celui-ci n'en fera rien car il lui faudrait avouer du même coup qu'il a accepté un trafic illicite.

LA PISTE - Il a repéré l'usine de vulcanisation à l'odeur de caoutchouc brûlé, le village au son de l'horloge du clocher sonnant 6 heures, et la rivière au clapotis de l'eau. Sachant qu'il était 6 heures du soir et sentant la chaleur du soleil sur sa joue gauche, il peut indiquer que la direction prise était le nord.

ALLO AMSTERDAM - Bruymaert dit en effet la vérité mais il oublie un fait dont Arnot tente de profiter : le décalage horaire entre la France et Amsterdam depuis l'institution de l'horaire d'été par le gouvernement français. Quand il est 4 h. à Amsterdam, il est 5 h. à Paris.

FINE FLEUR

SI J'ETAIS - 1. Richard - 2. Hortense - 3. Richard - 4. Hortense - 5. Claudia - 6. Jean-Emmanuel - 7. Hortense - 8. Eve - 9. Jean-Emmanuel.
SI JE - Maisons du haut imaginées par Claudia et Hortense - Celles du bas par Eve, Richard et Jean-Emmanuel.



JEU DES 30 ERREURS.

Feuillage de l'arbre modifié - Passager en moins dans la voiture - Phare avant de la voiture apparent - Cheminée du chalet plus haute - Une des montagnes plus pointue - Une montagne en plus - Le grimpeur du haut a une chaussette rayée - Une des boucles de sa corde est plus longue Sa patte de cheveux est plus longue Taches noires de la vache modifiées - Manque un poteau à la clôture Une des pattes du sac à dos de la jeune fille modifiée - Sa guitare est plus large - Rayures de sa jupe différentes - Elle a des chaussettes noires - Trois pierres sont remplacées par une grosse - Le garçon qui commence à escalader la montagne a un gant noir - Il lui manque une socquette - Le cycliste a un plus gros nez - 3 piquets de tente dans son sac à dos, au lieu de 2 - Une pièce sur son sac à tente - Le phare de son vélo a disparu - Le coude gauche du petit garçon est apparent - La visière de sa casquette a disparu - Son pantalon a une rayure noire - La bride de son sac à photo forme une boucle - Des points en plus sur le chapeau de la femme - Sa bouche est différente - Son bâton est plus long - Le chien a des moustaches.

LES DEVINETTES DU RATON LAVEUR :

1. Ces ciseaux coupent tout - Ce broc est percé - 3. Il fait nuit, il fait noir - 4. Il y a un cadeau dans ce paquet - 5. Six fois six font trente six - 6. Les roues de mon vélo sont voilées - 7. J'ai perdu la page de mon bouquin - 8. Je suis un homme de grand savoir - 9. Sur un bateau je crains le roulis - 10. Dans le Var on joue aux boules - 11. J'ai roulé ma bosse - 12. Avez-vous des gommes à encre - 13. Moi, je coupe avec le roi - 14. Je joue l'as et la dame - 15. Le train sifflera trois fois.

SOYEZ PERSPICACES :

1 (G - 7) - 2. Le numéro 4 - 3. Nombre : 907 8609 - 4. 1. Canberra - 2. Berne - 3. Bruxelles - 4. Ottawa - 5. Oslo - 6. Varsovie - 7. Rome - 8. Paris - 9. Londres - 10 Tokyo.



JEUX EN CHAÎNE

Pour pouvoir résoudre le dernier des 6 jeux en chaine, il vous faut, dans l'ordre où ils se suivent, trouver tous les autres. Chaque jeu vous donnera la clé du jeu suivant. Vous ne pourrez donc sauter aucun jeu si vous voulez trouver la solution du dernier.



Cette montre est bien étrange puisque les chiffres ont été remplacés par des lettres. Avec les heures qui suivent vous devez retrouver le message qui vous sera indispensable pour le DEUXIEME JEU (Exemple : s'il est 8 h 25 cela donne O U)

1) 6 heures moins le quart

2) Midi trente

3) 7 heures 10

4) 11 heures 25

5) 10 heures moins 25

6) 4 heures moins vingt

7) Midi cinq

8) 11 heures 15





Portez les prénoms suivants dans la grille ci-dessous, puis retenez la clé qui vous a été indiquée dans le premier jeu. Ce prénom vous sera indispensable pour le 3ème jeu.

ALINE

DENIS

IRENE

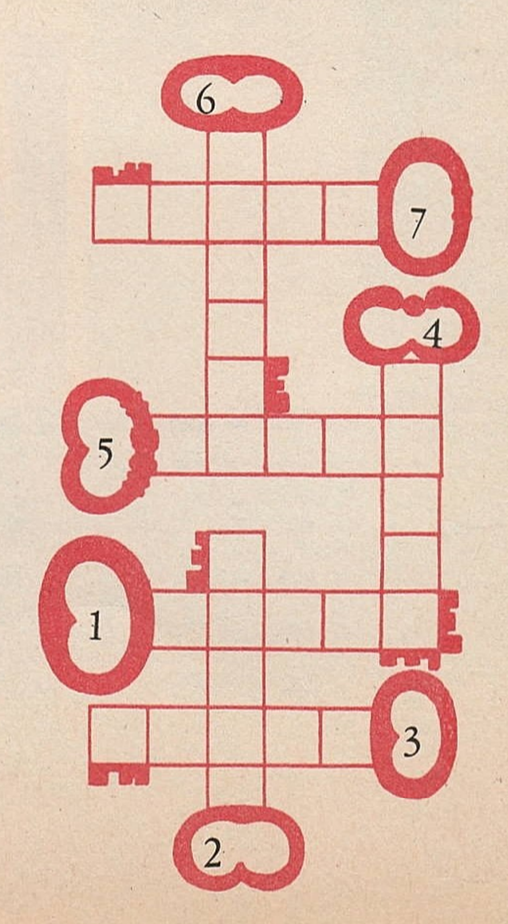
LOUIS

LUCIE

MARIE

RENEE





3

Ecrivez le prénom que vous venez de trouvez dans la première case. Parmi les 12 mots qui suivent un seul comporte 5 LETTRES qui ne se retrouvent dans aucun des autres mots. Ce mot vous sera indispensable pour le 4e jeu.



4

Ecrivez dans les cercles (à gauche) et en respectant l'ordre des lettres, le mot que vous venez de trouver.
Puis, toujours dans les cercles, écrivez pour chaque lettre le chiffre correspondant à sa place dans l'alphabet (Exemple A = 1, B = 2, C = 3 etc...) Chaque cercle est relié à un carré. Trouvez le bon chemin. Puis additionnez le chiffre du cercle avec le chiffre du carré. Les totaux vous seront nécessaires pour le 5ème jeu.

14

17

9

8

30

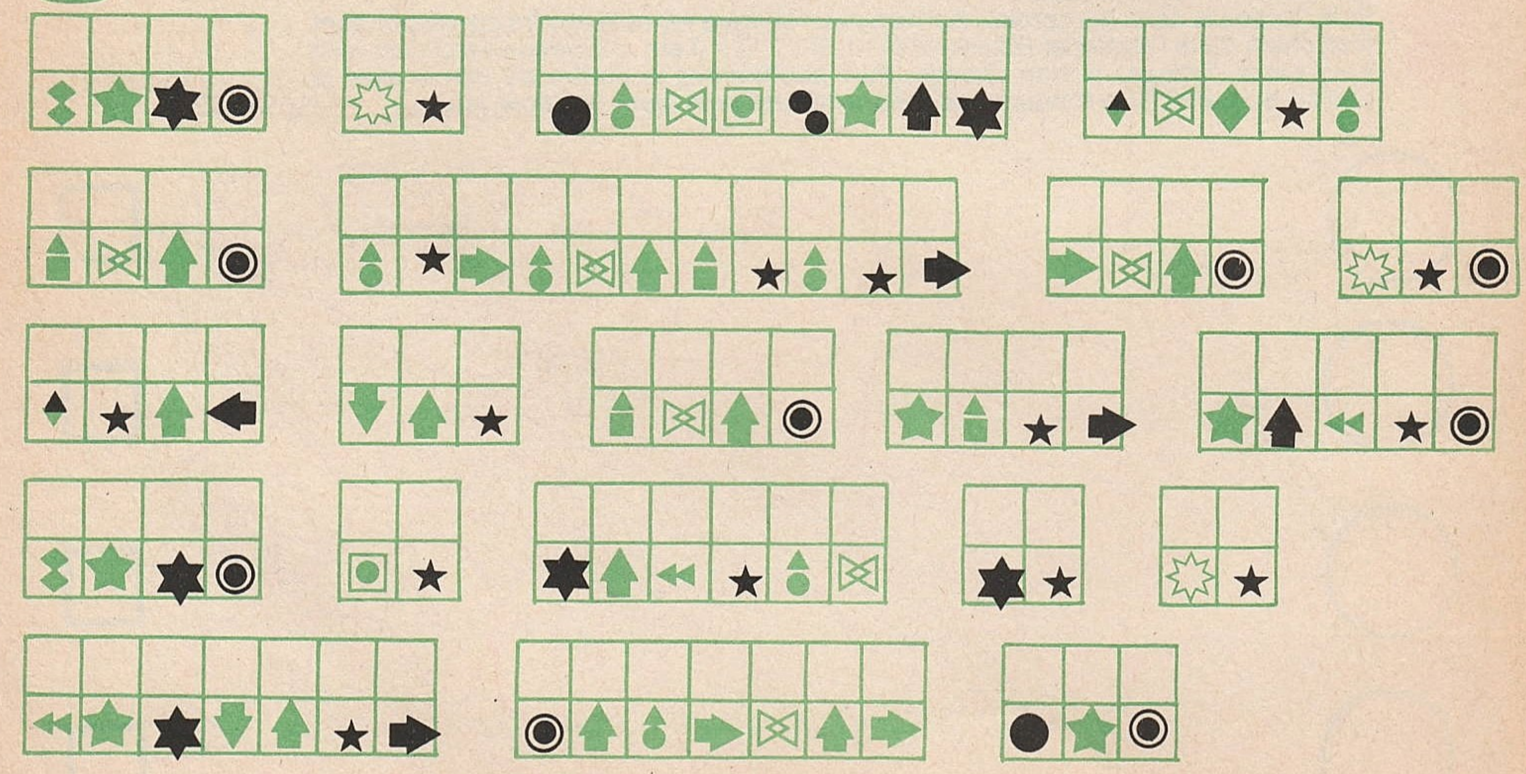


5. Les 5 nombres que vous venez de trouver ont leur place dans les opérations ci-dessous. A vous de trouver lesquelles. Vous obtiendrez un code qui vous sera nécessaire pour le 6ème jeu.

	B :7=12	C ×5=80	
D +16=37	E ×3=135	I -29=28	J +14=71
L +19=96	M - 16=39	N ×8=146	O :2=10
P +33=50	R ×5=150	S ×6=108	U :4=7



6. Le 5ème jeu vous a donné le code de 5 lettres de l'alphabet. Servez-vous en pour déchiffrer le message ci-dessous. Chaque signe représente toujours la même lettre (solution au bas de la page)



SOLUTION - 1er JEU : la clef numéro cinq - 2ème JEU : Horizontalement (Marie, Renée, Louis, Aline) Verticalement (Irène, Lucie, Denis) - Le prénom de la clef N° 5 est RENEE - 3ème JEU : MOTIF (case N° 7) - 4ème JEU : (1-B) ; (2-E) ; (3-D) ; (4-C) ; (5-A) ce qui donne : (13 + 17 = 30) - (15 + 30 = 45) - (20 + 8 = 28) - (9 + 9 = 18) - (6 + 14 = 20) - 5ème JEU : 5 lettres sont exactes (E - O - R - S - U) - 6ème JEU : dans le prochain Joker, vous retrouverez tous les jeux que vous avez aimés dans ce numéro, ne le manquez surtout pas.



JOKER

ADRESSE :
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
TÉLÉPHONE :
548.49.95 et 548.46.02
C.C.P. Fleurus 1223-59 PARIS

ABONNEMENTS
Les abonnements partent du 1er de chaque mois.

FRANCE et EX-COMMUNAUTÉ
1 an : 66 F

SUISSE
1 an : 48 FS

BELGIQUE
1 an : 600 FB

CANADA
1 an : 15 $

OU S'ABONNER ?
FRANCE et EX-COMMUNAUTÉS
FLEURUS, 31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

SUISSE
Tél. 026-2-36-03
FLEURUS - PRESSE
Avenue de la Gare 50
Case Postale 25 - 1920 MARTIGNY
C.C.P. Fleurus-Presse 195705 SION

BELGIQUE
DIPRECA
17, rue de l'Hopital, 6060 GILLY
C.C.P. DIPRECA 1061101

CANADA
André PERRAULT
1700, rue des Cascades,
St HYACINTHE J 2 S 3 J 1
QUÉBEC J2 S3J1

AUTRES PAYS :
FLEURUS-PRESSE INTERNATIONAL
31, rue de Fleurus
75260 PARIS CEDEX 06
C.C.P. Fleurus 1223-59 Paris.

Directeur de la publication :
Michel NORMAND
Comité de Direction :
Pierre JOLLY - Louis GABEN -
David JULIEN - Guy DUPUY -
Janine COLS.
Rédacteur en Chef :
Marie-Madeleine DUBREUIL
Mise en pages :
Odile GANGLOFF
Fabrication :
J.P. GÉREAU
Publicité : Publicat S.A.R.L.
17, boulevard Poissonnière
75002 PARIS
Téléphone : 231.32.84
C.P.B. MARGERIE

Déposé au Ministère de la Justice à la date de mise en vente. Loi n° 49-956 du 16.7.49 sur les publications destinées à la jeunesse.
Imprimé en Italie par Intergrafica Cologno Monzese (Milano).

Changement d'adresse : Joindre la dernière bande adresse et 1,60 F en timbres poste français ou coupon réponse.

Diffusion NMPP
U.N.I.D.E.
9, Rue d'Alexandrie
75002 PARIS
Tél. 508.01.90 Poste 05

LA GRILLE INACHEVÉE

L'auteur de cette grille de mots croisés n'a pas eu le temps de la terminer. Pour la compléter vous avez des lettres et des carrés noirs, mais pas de définitions ! C'est original, n'est-ce pas ! A vous de terminer les mots déjà commencés en plaçant les lettres et les carrés noirs aux bons endroits (ils ne sont pas très loin des places qu'ils doivent occuper...)

O H P ■ T E

S R S ■ O B O

E I E R ■ L I

O E N ■ A L

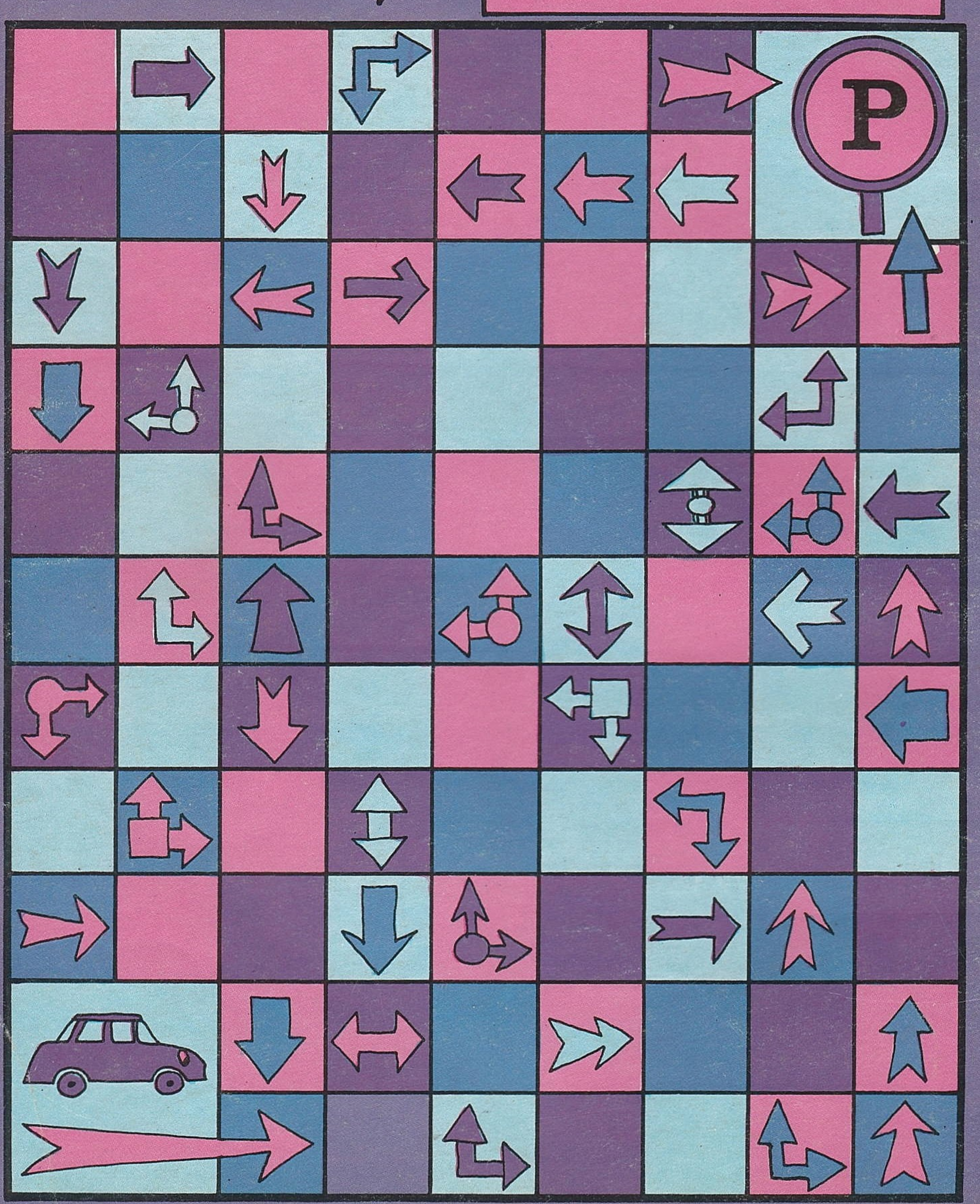
C		A		I			A	U
	I		I	V		T	E	
M	E	S		E	■		R	E
P		E	T		A	N		L
A	■	M		T	■	C		I
G	A		L	E		E	■	S
N	■	L	E	■	A		O	
	D		T			L		O
N		E	■	G	R	E	E	

SUIVEZ LES FLECHES - A droite 3 cases ; en haut 5 cases ; à gauche 2 cases ; en haut une case ; à droite 4 cases ; en bas 3 cases ; à gauche 3 cases ; en haut 5 cases ; à droite 5 cases ; en haut une case.

SOLUTION - Horizontalement : Chapiteau - Oisiveté - Messe - Ire - Prêt - Anel - Mot - Cri - Gable - Le - Aloi - Odet - Allo - Noé - Green. Verticalement : Compagnon - Hier - Do - Assemblée - Pistolet - Ive - Té - Te - Aar - Etincelle - Aérer - Ole - Elision.

SUIVEZ LES FLECHES

Menez la voiture jusqu'au Parking. Elle se déplace toujours en ligne droite et ne change de direction que quand elle rencontre une flèche. Quand il y a des flèches doubles, elle peut prendre l'une ou l'autre direction. La voiture ne change jamais de direction dans une case sans flèche. (solution page 83).



B.M.

Imprimé en Italie - Intergrafica Milan - Directeur de la publication: Michel NORMAND - Commission Paritaire n° 56.823